Grand (et facile) jeu concours : gagnez une console Sony PSP

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

E-MULEZ

n°7 septembre/octobre 2005

Spécial Dreamcast

Faites revivre la console mythique de Sega

- l'émulation sur PC
- où trouver les Rom ?
- les meilleurs jeux testés

phénomène
La folie Tivipads !
(le jeu est dans le joystick)

Dossier Exclusif

Un nouveau Tomb Raider en 2005

Lara Croft peut-elle encore surprendre ? – La légende décortiquée

PRATIQUE

- **passez vos jeux *Megadrive* sur *Gamecube* !**

- Le rêve devient réalité : jouez à *Quake* sur votre *PS/2* !

Rick Dangerous, les voyageurs du temps, GTA...

14 hits inoubliables testés

DOM : 9,00 € - BEL : 8,50 € - CH : 15,00 FS
L 19348 - 7 - F: 7,50 € - RD

23 DOSSIERS PRATIQUES : TOUT POUR LIRE, CRÉER ET TÉLÉCHARGER DES DIVX !

Qualité LUXE

Hors série vol.2

DivX MAGAZINE

TOUT convertir en Divx

- DVD vidéo, HD, DV, télé satellite et câble (DVB), fichiers, VHS, Hi-8…
- toutes les méthodes d'encodage
- quels sont les réglages optimaux ?
- trucs et astuces d'experts

Comparatif exclusif

120 platines DVD/Divx testées

- lesquelles lisent tous les fichiers ?
- celles qui affichent les sous-titres
- transformer sa *Xbox* en platine ultime !

6 volume 2

GUIDE DU

HIGH DEF DIVX® CERTIFIED VIDEO

Emportez vos films à la plage

- 4 baladeurs vidéo comparés
- 6 disques durs multimédia testés

TOUT pour télécharger

- bien configurer *Emule* et *Bittorent*
- *newsgroups* : rester discret
- comment synchroniser les sous-titres
- décrypter le nom des fichiers : *DVDrip, Screener, TC…*

Les techniques des spécialistes

téléchargez en anonyme – l'alternative Xvid – créez des Divx haute définition

L 11207 - 2H - F: 5,50 € - RD

Belgique/Lux 4,95 € - Suisse 10 CHF
Can.8,50 CAD Maroc 70DH Dom Tom : 4,95 €

Actuellement en kiosque

E-MULEZ

80, route de Luxembourg
L-3515 Dudelange
Grand-Duché de Luxembourg
www.emulezmag.com
emulez@pressemicro.com

Rédaction
Directeur de la publication :
Eric « *Ilona* » von Ascheberg
Rédacteur en chef :
Cedric « *Licence IV* » Gasperini
Conseiller technique :
Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : Michaël « *Annie Cordy* » Pierlovisi, Luc « *Début de soirée* » Pinson, Julien « *Elmer Food Beat* » Rousseau, H.D. « *Demis Roussos* » Mog et encore une nouvelle équipe, les Legos Star Wars.

Photos : DR (Dommage Roger ?) et Peter Parker

Direction Artistique
Concept graphique et mise en page :
Thierry « *Chantal Goya* » Caplat

CD-Rom
Chef de projet :
Vincent « *O-Zone* » Pouilley

Concept
Cedric Gasperini

Internet (*www.emulezmag.com*)
Webmaître : Yann « *j'écoute pas de musique, moi chuis seul au monde* » Jugan

Direction Générale
Directeur de la publication :
Vincent Pouilley

IPL
E-mulez est édité par Image Publication Luxembourg, Société Anonyme au capital de 31 000 €
RC B75439.

L'envoi de tout texte, photo ou vidéo implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 57 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que « des copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste ».
Textes, photos et vidéos : copyright 2005 Image Publication Luxembourg (sauf mention contraire).
Imprimé en Union européenne.

AE media

PUBLICITÉ
■ **Publicité AE Média**
(04 97 20 55 20 - pub@aemedia.biz)
19, impasse Jeanne Marlin,
06300 Nice
Tél. : 04 97 20 55 20
Fax : 04 97 20 55 19

Diffusion ventes au numéro
Directeur de la Diffusion :
Olivier Le Potvin
Tél. : 01 49 76 05 31
(olivier.lepotvin@aemedia.biz)

AE Média, SARL au capital de 7630 euros. RCS Paris B441 634888
Siège : 19, impasse Jeanne Marlin, 06300 Nice.

E-Mulez : le pays des merveilles

Aujourd'hui, j'ai grave les boules, comme on dit dans les milieux branchés. Pensez donc, je viens de voir les résultats du top 50 : 1er Ilona, pour la énième semaine consécutive, et 2e Axel F, avec sa reprise pourrie et stressante de la bande originale du *Flic de Beverly Hills*. Non mais vous déconnez à plein tube, ce n'est pas possible ! Vous avez vraiment encore besoin de vacances !
Alors finalement, pour me calmer, ce matin, j'ai buté un oiseau, un chat et une chèvre. Avec le bleu du ciel, j'avais un beau sourire sur le bout des lèvres.
Et comme ça ne me suffisait pas, j'ai explosé un crocodile et une vache. Et ce soir, je m'endors au pays des merveilles.

C'est aussi ça, *E-mulez*. Des morceaux d'oiseaux, de chat, de chèvres, de crocodiles et de vaches, certes, mais également des restes de *Dreamcast*, de Lara Croft, de *Nes* sur *DS*... Cette fois-ci, pas de hamster. On en égorgera deux au prochain numéro pour se rattraper. Et pis un koala, aussi, juste pour le plaisir. Et on congèlera un panda. C'est chouette, le panda surgelé. Tout ça pour vous remercier d'être de plus en plus nombreux à nous lire. Merci à vous.

Cedric Gasperini, chanteur ~~enragé~~ engagé

p. 4
Courrier
Vos lettres, toujours aussi passionnantes, viennent gonfler notre corbeille. Heureusement, certaines s'échappent pour atterrir dans cette rubrique...

p. 6
L'histoire de l'ordinateur
Les chevaliers de la Table Ronde, acte premier, face à la création du processeur. Il faut le lire pour le croire.

p. 8
Dossier *Dreamcast*
Une des consoles les plus aimées est étonnamment une de celles qui se sont le plus mal vendues. On s'en fout, nous on adore et on vous fait partager notre passion.

p. 20
Emulateur *Dreamcast*
Il n'existe qu'un seul émulateur capable d'émuler la *Dreamcast*. On vous dévoile tout dans nos pages.

p 22
Les jeux *Dreamcast* sur Internet
Impossible de trouver des Rom *Dreamcast* sur le net. A moins que...

p 23
Game & Watch
La saga continue avec les *Panorama Screen*. Une série méconnue au charme ancestral...

p 24
Emulation *Nintendo DS*
Du nouveau chez *Pocketnes* : le meilleur émulateur pour *GBA* et *DS* revu et corrigé dans nos pages.

p 25
Emulation *PS2*
Quake premier du nom, jeu mythique s'il en est, utilisable sur *PS2* ? Non seulement c'est possible, mais en plus c'est facile !

p 26
Emulation *Gamecube*
La *Megadrive* sur *Gamecube* ? Naaaaaaaan... Eh bien si ! Et on vous explique tout de long en large ! Elle est pas belle la vie ?

p 28
Tivipads
Ces petites manettes à brancher directement sur un téléviseur font fureur. L'occasion pour nous de vous dévoiler les derniers modèles...

p 30
Lara Croft
L'héroïne la plus *sexy* du jeu vidéo se met à poil dans nos pages, rien que pour vous. A consommer sans modération, avec des glaçons dans le short pour éviter la surchauffe !

p 34
Tests de jeux
Les Voyageurs du temps, GTA, Rick Dangerous, Hexen, Star Wars Dark Forces... La liste est longue et le plaisir de retrouver ces anciens jeux, incommensurable !

p 44
Concours
Avec notre partenaire Neoayato, gagnez une *Sony PSP*, avant même sa sortie en France ! Inimaginable ? Et pourtant, c'est possible !

p 46
Pages CD-Rom
Lara Croft est à l'honneur, ainsi qu'un bon nombre de jeux complets *Dreamcast*, tous plus exaltants les uns que les autres. Ce CD-Rom, c'est du bonheur en barre !

Même les pigeons

Vos lettres nous arrivent toujours plus nombreuses. Par mail, par courrier, par pigeon. Dans tous les cas, on ne vous renvoie rien. Même les pigeons, on les bouffe. Ça leur apprendra à chier partout, à ces nuisances volantes.

Toutes les images, ou presque, sont des boîtes aux lettres françaises, anciennes ou actuelles. Le type tout seul en couleur, c'est toujours Michaël.

■ Bijour, pitite ridactor di l-mulèze. Ji vous icri pour vous dire qui li dirnier article sir la Nintindo Di-S qu'il i vachement bien. Li ridactor li miritiri ine augmitation, mime pitite, li mirite bien.
Mohamike

Ecoute Michaël, tu l'as déjà eue, cette augmentation : regarde, tu as désormais un coussin sur ton tabouret. Alors cesse de faire le pitre : retire ton turban et oublie les babouches... Par contre, continue le narguilé (on dirait que ça t'inspire plus que d'habitude dans tes articles). D'un autre côté, maintenant je comprends pourquoi il y a cette odeur de chameau lorsque tu es là...

■ **Bonjour, j'aimerais gagner n'importe quoi, même un hamster déjà utilisé...**
Domenico

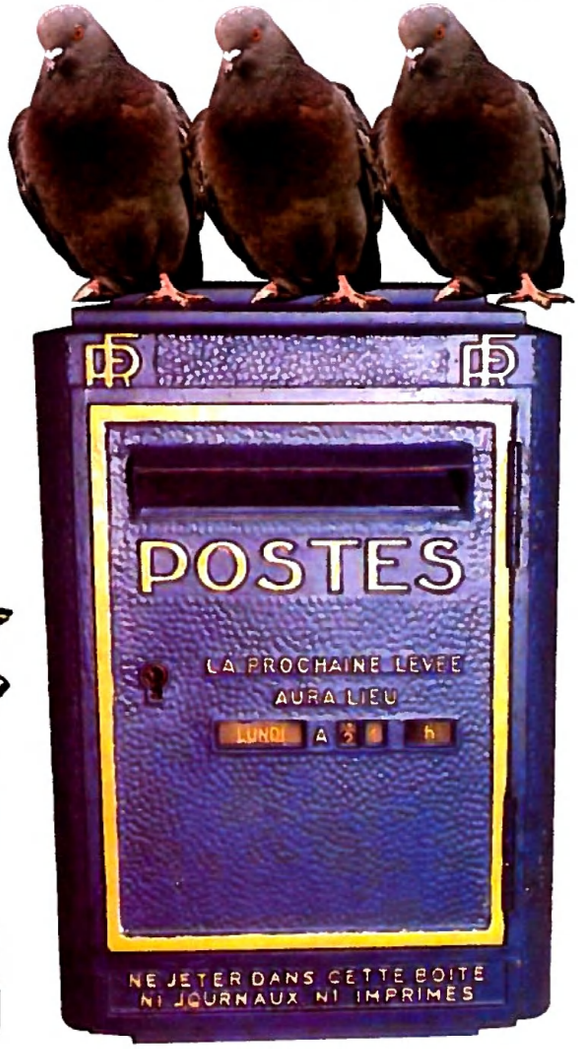
Mon cher Domenico, dès que Michaël aura terminé avec le sien, il vous l'enverra avec plaisir. Nous espérons toutefois que vous ne faites aucune allergie au Chatterton...

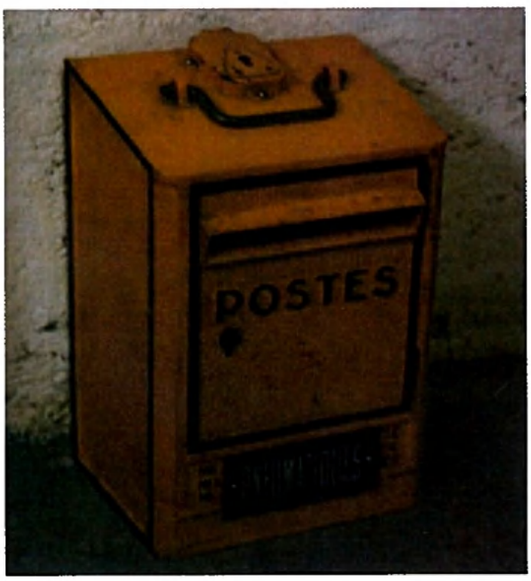
■ Je m'appelle Killian (Kiki) Tatar et (...) à 3 ans et demi, j'ai déjà terminé *Mario Kart Double Dash* et j'adore jouer à *Unreal Tournament*...
Killian1

Adorer jouer à Unreal tournament à 3 ans et demi, rien de tel pour faire serial killer comme notre rédac' en chef. Un conseil, commencez par vos parents indignes qui vous privent de Babar ou de Franklin pour vous obliger à tapoter la manette. Non mais.

■ Bonjour, je vous contacte par mail, car depuis quelque temps déjà, j'entends parler de votre magazine !!! J'aimerais savoir si je pourrais avoir un numéro papier gratuit pour me rendre compte du contenu en vue d'un prochain abonnement.
Florentin

Mais bien sûr. Et vous désirez peut-être également un numéro de chaque titre du groupe de presse qui nous édite ? Et l'abonnement, vous le voulez à vie ? Et ma femme aussi ? Et ma main dans la gueule, y'en a un peu plus, je vous la mets quand même ? Non mais, hé, dites donc !





La lettre du mois

Bonjour,
Je viens de lire le magazine *E-mulez* n°6 et je ne peux pas m'empêcher de réagir en lisant votre dossier sur la saga *Street Fighter*. Il est écrit, en page 30 : « mais en attendant *Street Fighter* a toujours été de la 2D ». Et la série des *EX* ? Elle est en 3D non ? OK, elle n'est peut-être pas développée par Capcom, mais par Arika. Mais Capcom en reste l'éditeur. La jouabilité est reprise, à la base, de *Street Fighter 2* et la plupart des personnages y sont présents. La 3D n'est franchement pas géniale (même sur PS2), pas du tout exploitée (elle est juste là pour le visuel 3D) et la jouabilité un peu ralentie par rapport aux *Streets* en 2D.
Sten

En vous remerciant pour ces précisions, mon cher Sten. Votre lettre, dont nous n'avons reproduit qu'un court extrait ici, était d'une part bien écrite et d'autre part très instructive. Vous avez été quelques-uns à relever cette erreur. Notre adoré rédacteur en chef (loué soit-il, alléluia !) ayant pris connaissance de ce petit souci, il a questionné le rédacteur incriminé. Enfin... il lui a fait donner la question, pour être plus précis. Ce qui signifie, pour ceux qui ne sont pas familiers avec les termes employés par la Sainte Inquisition, qu'il l'a torturé. Huile bouillante, dépeçage, sel sur les blessures, Céline Dion en boucle... les méthodes utilisées, toutes plus barbares les unes que les autres (mais agréées par notre Sainte Mère l'Eglise) ont données des résultats probants. Le rédacteur a avoué s'être mal exprimé. « J'avais dans l'idée de préciser que la série des EX n'exploitait pas la 3D et était assez mauvaise dans l'ensemble, ce qui revenait à dire que Street Fighter *en 3D, on l'attend finalement toujours. D'ailleurs, Capcom semble déjà l'avoir oublié, puisque l'éditeur préfère tenir ces épisodes à l'écart lorsqu'il fait la rétrospective* Street Fighter... *Et puis bon, pfiiiut, j'ai oublié de l'écrire. Ah non, c'est bon, je me suis repenti, non, pas le hamster, noooon, aaaaaargh. »*

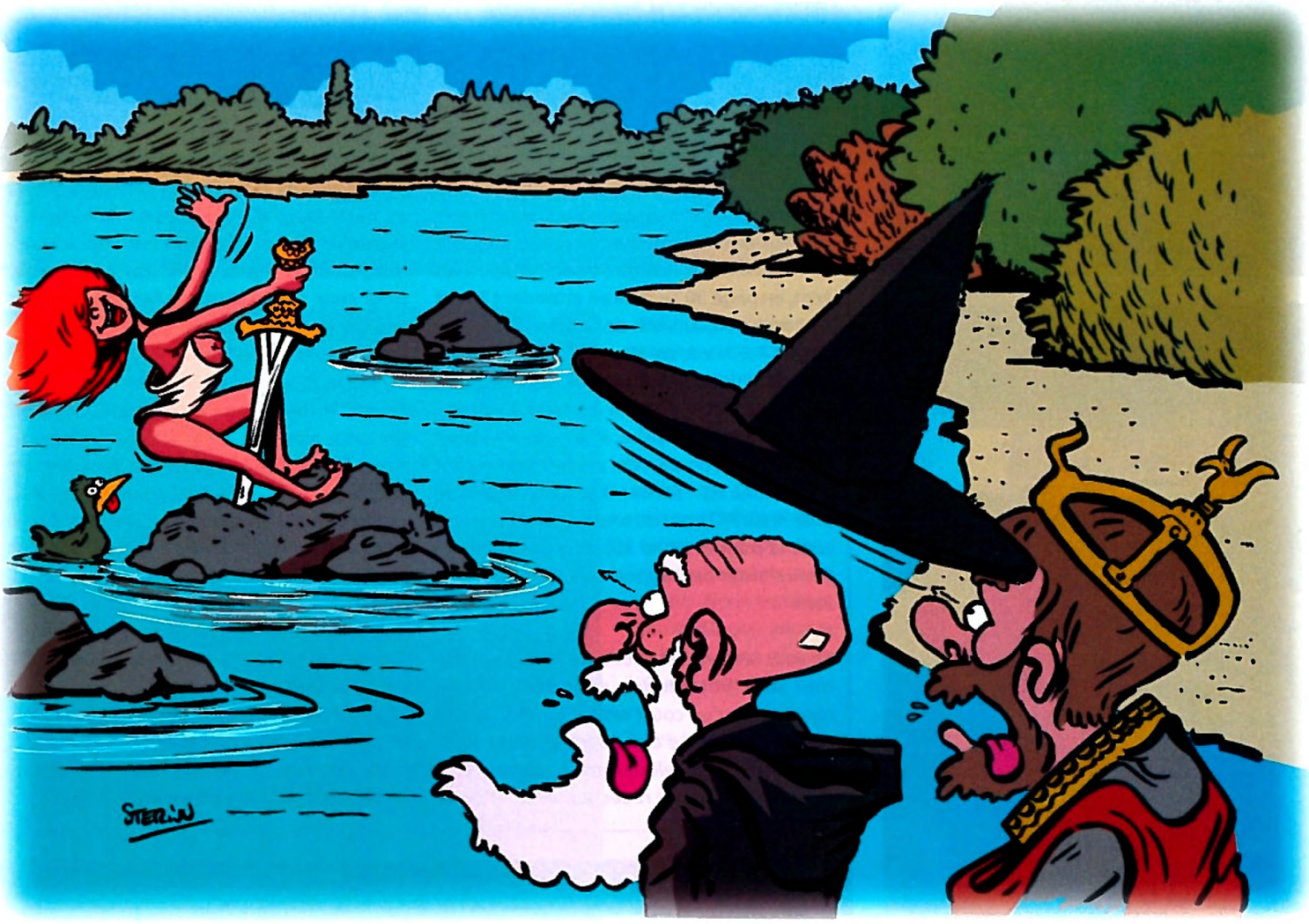
Pour nous contacter : emulez@pressemicro.com

La légende du microprocesseur

Il se dit communément que le premier microprocesseur a été conçu par Marcian Hoff et commercialisé par Intel en novembre 1971. Il se dit aussi qu'il s'agissait d'un processeur 4 bits tournant à 108 kHz, qui permettait d'adresser 640 octets de mémoire et 60 000 instructions par seconde. Et qu'il était composé de 2300 transistors en technologie 10 microns et vendu au prix de 200 dollars US. Quelle belle connerie, hein ! Excusez mon langage, mais merde ! En réalité, le microprocesseur tire sa source de la fameuse légende arthurienne... Lisez plutôt.

Dans des temps anciens, la Terre souffre des combats incessants entre les hommes. La Bretagne est divisée. Les seigneurs se mettent joyeusement sur la tronche, parce que... Parce que, parce que... Bon, ça fait passer le temps et c'est toujours plus *fun* que de rester comme un gland devant la cheminée à regarder sa mie se tripoter la quenouille. Alors ils combattent.

Deux écus s'affrontent et la plupart des seigneurs se sont rangés derrière. Et Dieu sait si être derrière l'écu, ça peut être dangereux, surtout en période de paix. Les deux bannières qui s'entredéchirent sont



celles du duc de Cornouailles et d'Uther Pendragon.

Le premier peut s'appuyer sur de nombreux et fidèles amis prêts à donner leur vie pour lui. Le second tire toute sa force de Merlin l'enchanteur, sorcier niveau 85, 268 957 points d'expérience, maître ès souffle du Dragon, 3D6+20 en dégâts. Pas con, Merlin attend l'élu qui réunifiera la Bretagne. Mais avant, il faut que les guerres cessent. Il décide donc de confier à Uther l'épée de légende, Excaligroumpf, qui fera de lui le roi incontesté. Pour cela, il emmène Uther voir la Dame du Lac.

« Tu vas voir, elle est trop bonne. Elle se baigne à poil dans les lochs et, comme l'eau est froide, elle a les tétons qui pointent. »

Parce que parfois, Merlin peut aussi être un gros obsédé. Et ce qui devait être fut : Uther Pendragon reçut Excaligroumpf. Le duc de Cornouailles, voyant dans la main de son ennemi une épée si puissante, se sent tout à coup comme un hamster armé d'un cure-dents face à un renard avec un *Magnum 45* dans le falzar. Forcément, hein, il se la joue « molle » et prête allégeance à Uther. Et pour fêter ça, il l'invite à prendre l'apéro chez lui.

C'est la teuf de folie : cahuètes, Curly à profusion, ciflard et Banga pour tous. Tout à coup, la femme du duc de Cornouailles, Ygraine, se met à se trémousser au rythme endiablé des ménestrels qui jouent *You can leave your heaume on* de la geste imagée *Neuf lunes et demie*. Là, Uther se dit qu'il aimerait en planter une, de petite graine, dans Igrayne. Forcément, ça énerve le duc de Cornouailles et, évidemment, la guerre recommence.

Double peine

Malheureusement, Uther s'enlise. Il n'arrive pas à gauler Ygraine et à abattre le Duc. Il passe donc un pacte avec Merlin : si l'enchanteur lui obtient une nuit avec Ygraine, il arrêtera la guerre. Le sorcier accepte, à une seule condition. Si un enfant naît de cette union, il l'emportera. Parce qu'il ne peut pas en avoir, lui, de bambino... Et qu'il aimerait bien pouponner ! C'est chouette, un ptit môme à qui apprendre le langage des arbres, le pouvoir des plantes et, surtout, le souffle du Dragounet (forcément, pour un enfant, mieux vaut commencer avec un dragounet). Uther accepte.

Un soir que le duc de Cornouailles est de sortie au combat, Merlin décide de donner à Uther l'apparence de son ennemi, afin qu'il puisse abuser d'Ygraine.

« Mais attention, lui dit Merlin, tu as la couleur du duc de Cornouailles, tu en as l'odeur, tu en as le goût, mais tu n'es pas le duc de Cornouailles. Tu es une sorte de Canada Dry de la chevalerie.

– Ah, c'est con ! Quand on va au Couic, je préfère prendre un Orangina, c'est meilleur.

– Oui, sauf que tu es un Canada Dry, n'oublie pas ça. Et de toute manière, si tu étais un Orangina, on aurait beau te secouer, il en faudrait plus pour te décoller la pulpe... »

Et Merlin de commencer à invoquer le souffle du Dragon.

« *Anh al Naphra... Urbas Biendis... Vereth Siempreh...* »

Et Uther de devenir le duc de Cornouailles.

Ce soir-là, d'ailleurs, le duc est tué au combat. Cocu et mort à la fois, c'est dur pour un seul homme. Aussitôt arrivé au château de son ennemi, Uther se rue dans la chambre d'Ygraine. Il se jette sur elle sans même prendre le temps de retirer son armure. Ygraine s'en fiche, elle se donne entièrement à celui qu'elle croit être son mari. Mais si son corps exulte, son âme, elle, est à l'agonie. Car on ne trompe pas l'âme. Le corps de la jeune femme se laisse embrasser, mais son âme sait que ce n'est pas son époux, le duc de Cornouailles, qui l'étreint, mais Uther. C'est une première souffrance. Et tandis qu'Uther est à pied d'œuvre, Ygraine pressent que le duc de Cornouailles se meurt. C'est une seconde souffrance. Bref, si son corps jouit, son âme subit une double peine.

Dans notre prochain numéro, Louis XIV invente le Bluetooth.

Bond, James Bond ?

Il ne ressemble pas à James Bond. Mais alors là, pas du tout. Nous, on s'en fout : on n'a pas besoin qu'il sauve le monde, mais simplement qu'il nous dessine des p'tits bonhommes. Lui, c'est Nicolas Sterin. Allez jeter un coup d'œil sur son site Internet à l'adresse *http://www.membres.lycos.fr/nicolassterin/* ou contactez-le par e-mail à *nicoster1@yahoo.fr*. Et vous vous rendrez compte que, décidemment, il n'a rien à voir avec James Bond.

Ein

l'histoire

Où l'on apprend que la Dreamcast, ça aurait pu être « noumoer ouane »

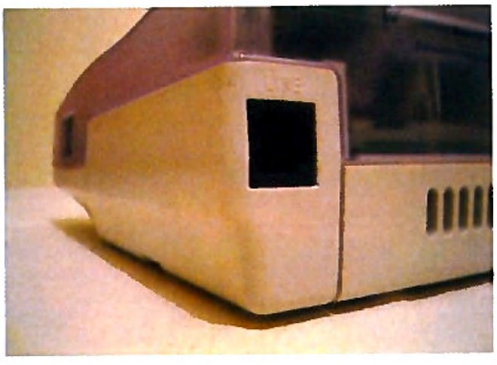
La *Dreamcast*, c'est l'occasion de retrouver nos amis du Soleil-Levant, le hérisson néopunk qui sautille partout, et de découvrir l'une des consoles les plus réussies jamais réalisée.

La *Dreamcast*, c'est chouette. Oui, mais c'est une console de Sega. Et alors, me direz-vous, où est le problème ? Eh bien, c'est que l'on vous a déjà présenté l'histoire de la firme américano-nipponne dans notre numéro 4 dédié à la *Megadrive*. On fait un copier-coller ?

Allez, on se rassure. Si vous voulez connaître précisément l'histoire de la marque Sega, vous avez un bon de commande à la fin du magazine... Sinon, en voilà un court résumé pour se replacer un peu dans le contexte. En 1951, aux USA, David Rosen crée Rosen Enterprises. En 1954, il lance au japon Service Games Company, une firme spécialisée dans l'export de machines de jeu pour bars. Les employés japonais en viennent rapidement à surnommer la société « Se Ga » (les deux premières syllabes des mots « Service » et « Games »), plus facile à prononcer pour eux. Sega est née. En 1983, le fabricant lance sa première console, uniquement au Japon, la *SG-1000*. L'effondrement du marché du jeu signe la fin de l'ère Rosen : des investisseurs japonais prennent le contrôle de la firme et Hayao Nakayama reprend le flambeau. La *Megadrive* sort en 1989 et cartonne partout dans le monde. En 1990, c'est au tour de la *Game Gear* de voir le jour. Voilà en gros ce qu'il vous faut retenir.

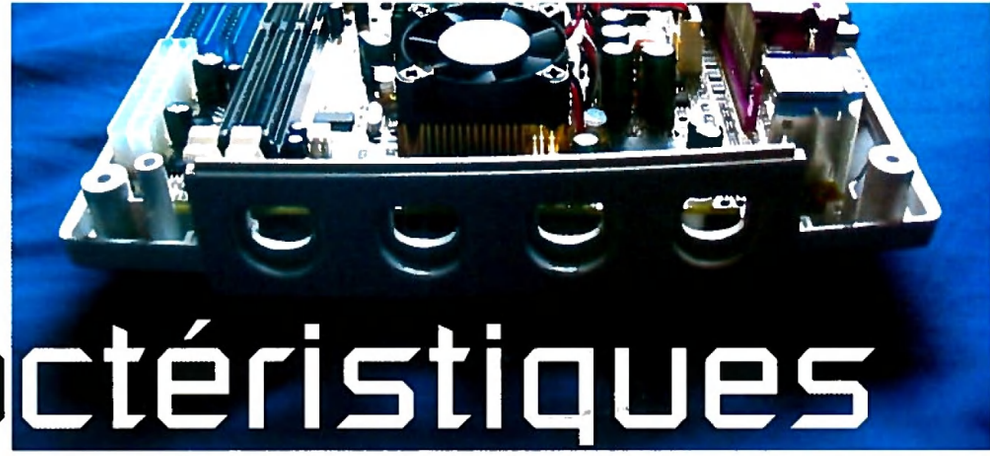
La fin d'un rêve

En 1995, la *Sega Saturn* est lancée. Même si cette console présente des atouts technologiques importants, elle est balayée par la *Playstation*, entre autres. Le flop est retentissant et Sega connaît d'importantes difficultés financières. Dans un sursaut d'orgueil, la firme décide de jouer son va-tout. Elle lance en 1998 une ultime console, dans l'espoir de redorer son blason et, surtout, de renflouer son compte en banque. La *Dreamcast* est née. Dans la douleur, certes, mais elle est venue au monde.



On commence à parler de cette nouvelle console de Sega dès 1996, en réalité, alors sous le nom de *Dural*. L'année suivante, des partenariats avec Microsoft, Hitachi et Nec sont signés. Le premier s'occupera de l'OS de la machine (basé sur *Windows CE*), le deuxième du processeur et le troisième du graphisme. Lorsque la *Dreamcast* sort fin novembre 98 au Japon, sa supériorité technologique est flagrante. Grâce à elle, on retrouve les *hits* des bornes d'arcades dans des conversions quasi parfaites. Tout est réuni, donc, pour que Sega relève la tête et devienne le *leader* du marché. Mais c'est sans compter avec Sony... La firme est numéro un et elle tient à le rester. Elle casse donc l'élan de Sega en présentant la future *Playsation II* et en annonçant une rétrocompatibilité avec les titres de la *Playstation* première du nom (comprenez que les jeux de la *Play* peuvent fonctionner sur la *PS2*). Finalement, la *Dreamcast* – même si elle est reconnue par tous comme une console d'exception – n'arrivera pas à percer réellement, ni au Japon ni aux USA ou en Europe, où elle sort un an plus tard.

Pour finir, en 2001, Sega annonce l'abandon de la production de consoles et le recentrage de ses activités sur les jeux vidéo. En 2004, Sega et Sammy, un constructeur de bornes d'arcades et de flippers, fusionnent.



Zwei :

les caractéristiques

Où l'on apprend que la Dreamcast, c'est plein de puces dedans

Une *Dreamcast* ça se bichonne, ça se dorlote, ça se protège comme on protégerait sa petite sœur d'un pitbull enragé... Et, comme un hamster, une *Dreamcast* ça s'ouvre aussi parfois au tournevis pour voir ce qu'il y a dedans.

Ah... on me signale qu'une erreur s'est malencontreusement glissée dans l'introduction de ce texte. Ah oui, en effet, en général, sa petite sœur, on la pousse vers le pitbull... Désolé, j'essaierai de faire plus attention la prochaine fois... Toujours est-il que Sega a conçu la *Dreamcast* avec soin. Ce produit arrive sur le marché avec une avance technologique importante sur la *N64* (sortie en 1996) ou la *Playstation* (sortie en 1995), qui sont les deux grands cartons de ces dernières années. Et pourtant, en raison d'une statégie *marketing* pitoyable, Sega n'imposera pas sa console. Les boules, hein ?

Au niveau processeur, la *Dreamcast* affiche un séduisant 200 MHz 128 bits (pour comparaison, la *PS2* proposera seulement 294 MHz et 128 bits deux ans plus tard). Du côté de la mémoire, elle est dotée de 16 Mo de Ram et de 8 Mo de Vram (mémoire vidéo). Là encore, la *PS2* ne sera dotée que de 32 Mo de Ram et de 4 Mo de Vram. En gros, si elle s'était imposée, la *Dreamcast* aurait pu tenir la dragée haute à ses concurrents pendant plusieurs années et, pourquoi pas, être au top encore aujourd'hui.

Modem *inside*

En ce qui concerne le format des médias, il s'agit de GD-Rom, des supports propres à Sega, qui contiennent 1,2 Go de données. Le choix de ce format est notamment dicté pour éviter la copie des jeux (en 1999, les graveurs DVD n'étaient pas légion en informatique). Aujourd'hui, on peut toutefois graver ses propres jeux Dreamcast et en faire des copies de sauvegarde (voir *E-mulez* n°4).

Par ailleurs, la *Dreamcast* peut accepter jusqu'à quatre manettes. Dotées d'un *design* innovant, celles-ci seront toutefois souvent critiquées pour leur manque d'ergonomie.

La grande révolution, toutefois, reste le

modem, que la *Dreamcast* est la première console à proposer de série. Celui-ci permettait de jouer en ligne, tout simplement (à la sortie du produit, néanmoins, cette option n'était pas encore disponible et le modem ne servait donc qu'à surfer sur le Net...). Malheureusement, le *Dream Arena*, puisque tel est le nom du mode *online* de la *Dreamcast*, était moins important en Europe qu'au Japon. Bon nombre de jeux perdaient donc leur avantage multijoueur *via* modem lors de leur arrivée sur le vieux continent. Pourtant, pour le coût d'une communication locale (pas d'abonnement supplémentaire à payer), le *Dream Arena* était sans nul doute d'un intérêt non négligeable.

Pour finir, nous livrerons quelques chiffres concernant la *Dreamcast* et ses ventes. Il s'en vendra 1,8 millions au Japon contre 1,4 millions en Europe et 2,5 millions aux USA/Canada. Soit près de 6 millions au total... Un nombre qui peut vous sembler important, mais je vais vous rappeler quelques chiffres pour que vous compreniez votre erreur... Sony a écoulé près de 74 millions d'unités de sa *Playstation*, Nintendo 62 millions de la *NES*, 49 millions de la *SNES* et 32 millions de la *N64*, la *Megadrive* s'étant par ailleurs vendue à près de 23 millions d'unités...

Nom	Dreamcast
Année	1998
Processeur	Risc Hitachi SH4 128 bits 200 MHz, 360 MIPS, 1,4 GFLOPS
Mémoire	16 Mo (64 Mbit SDRam x 2) de mémoire vive et 8 Mo de mémoire vidéo
Graphisme	Nec Power VR Series II à 100 MHz (3,5 millions de polygones par seconde), 16,7 millions de couleurs
Son	Yamaha 64 canaux (fréquence : 200 MHz)
Modem	33,6 Kbps (Europe), 56 Kbps (Japon et USA)
Support	CD au format GD-Rom de 1,2 Go (spécifique à Sega) sur lecteur CD 12X
OS	Sega OS et Windows CE optimisé
Manettes	4 ports
Dimensions	19 x 19,5 x 7,6 cm environ
Prix	1700 F (environ 260 €) en 1999

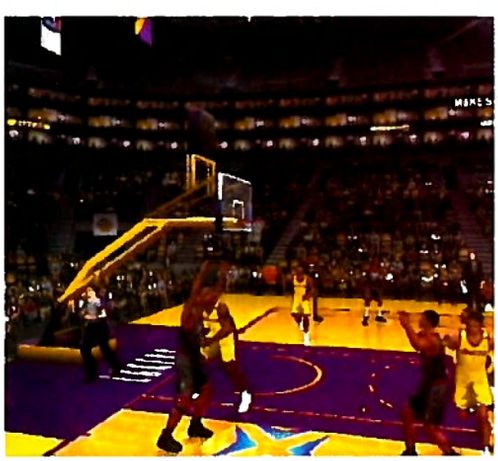
Drei :

les jeux

Où l'on apprend que la Dreamcast, c'est du rêve en barre

Quoi qu'on puisse en dire, la *Dreamcast* possède une des ludothèques les plus stimulantes. Même les consoles actuelles ont du mal à rivaliser avec son lot de *hits* incontournables. Et surtout, on a vu y fleurir de nombreux jeux originaux, ce qui est assez rare pour être souligné.

Si la *Dreamcast* n'a jamais réussi à s'imposer sur le marché pour tout un tas de raisons – notamment le manque total d'agressivité commerciale de la part de Sega –, il n'empêche que la firme au hérisson néopunk a laissé quelques perles dans le monde du jeu vidéo. Mises bout à bout et enfilées sur un fil de soie, ces dernières feraient un sacrément joli collier. Entre nous, si la communauté des fans de la *Dreamcast* est si importante et encore si vivace (nous y reviendrons), ce n'est pas par hasard. Même chez ceux qui ne le détiennent pas, le produit jouit d'un capital sympathie important. Toujours est-il qu'à sa sortie, cette console 128 bits enfonce nettement ses concurrents en termes de qualité. Les jeux sont d'une beauté époustouflante, les développeurs se lâchent pour offrir des produits originaux, bref quiconque se plonge un peu dans la ludothèque de la *Dreamcast* ne peut qu'en ressortir conquis. Encore de nos jours, à voir l'excessive frilosité des développeurs qui nous pondent suite sur suite et font preuve d'un classicisme navrant, la *Dreamcast* fait office de géant. Entre *Half-Life*², *Quake III* et leurs clones, les *Age of Empires-like*, les *Sims-like*, les *Splinter Cell* ou encore les jeux de bagnoles, on a du mal à trouver l'originalité lorsque l'on regarde aujourd'hui les rayons des magasins de



jeux. Certes, les réalisations y sont parfois de qualité, mais est-ce réellement suffisant, hein ? Non ? Bon.

Plein les mirettes

« C'est plus comme avant, ma pauvre dame... », serait-on tenté de dire à la petite vieille que l'on croise dans la rue. D'accord, elle ne comprendrait pas forcément que vous parlez de la *Dreamcast*, mais je suis certain qu'elle acquiescerait d'un « Pour sûr, mon bon Monsieur... ».
Des titres comme *Ecco*, *REZ*, *Phantasy Star Online*, *Jet Set Radio*, *Chuchu Rocket !* sortaient nettement des sentiers battus. Vous permettre de jouer un dauphin, de plonger dans un univers où les animaux marchent sur les murs ou encore réunir des milliers de joueurs dans une même partie (aujourd'hui c'est monnaie courante, mais à l'époque c'était inédit sur console)... Voilà de brefs exemples qui montrent à quel point Sega a apporté un vent frais dans le monde du jeu vidéo. Au niveau graphisme, également, on bénéficiait de jeux lissés et agréables à regarder, bien loin des amas de pixels offerts par la *Playstation*. Si, si. Alors que la console de Sony se faisait vieillissante, mais gardait tout son pouvoir sur le marché (comprenez par là que les jeux s'écoulaient toujours comme des petits pains), la *Dreamcast* peinait à imposer son idée du jeu.
Mais bon, arrêtons là les hurlements désespérés de fans qui ne comprennent toujours pas pourquoi, merde, la *Dreamcast* n'a pas écrasé tous ses concurrents. Enfin, si, on sait pourquoi, mais on a du mal à l'accepter. Et c'est bien normal. D'ailleurs, vous me permettrez ce petit parallèle : c'est un peu la même chose entre la *Xbox* et la *PS2* aujourd'hui, la première étant très nettement supérieure. Faut dire aussi, vous n'êtes pas raisonnables, vous.

Dreamcast forever ?

Au niveau des jeux qui ont marqué ces années, on citera quelques perles comme l'incontournable *Soul Calibur*, le jeu de baston bien connu des amateurs de tatanes dans les gencives. On pourra également parler de *Virtua Tennis*. Alors que le genre était tombé largement en désuétude, la *Dreamcast* a apporté une petite merveille qui reste encore aujourd'hui considérée comme l'un des meilleurs jeu de ce type (derrière *Top Spin* de la *Xbox*, tout de même, hein faut pas déconner non plus). Et on pourrait en citer beaucoup d'autres, tels *Dead Or Alive*, *Sonic Adventures* ou encore *Crazy Taxi*. Sans oublier, bien entendu, les classiques *Sega GT* ou *Sega Rally 2*... Les titres de qualité, que nous ne saurions trop vous conseiller si un jour vous désirez constituer une ludothèque *Dreamcast*, sont légion.
Pour en trouver aujourd'hui, il faut arpenter les magasins spécialisés en jeux d'occasion. Les grandes enseignes et les chaînes de boutiques de jeux vidéo neufs n'en proposent plus. Les sites d'enchères ou de produits d'occasion, également, ont un nombre important de ces titres à la vente. Vous en trouverez donc facilement à des prix fort intéressants : moins de 15 € pour la majorité, moins de 10 € pour un grand nombre. Attention, certains vendeurs peu scrupuleux affichent des prix délirants (j'ai vu un pitoyable *Taxi 2* mis en vente pour la somme de 45 €). Un conseil : évitez-les, vous trouverez à coup sûr trois fois moins chers ailleurs, voire dans quelques semaines.

Dreamcast is not dead

Toujours est-il qu'aujourd'hui, malgré l'arrêt de sa commercialisation en 2001, puis la disparition progressive des jeux dans les rayons, la *Dreamcast* est encore bien vivante. La preuve : la communauté Dreamcast est très vivace et frétille toujours en tous sens. Nombre de programmeurs en herbe développent leurs propres jeux ou leurs *remakes* (beaucoup issus du jeu *Beats of Rage*, d'ailleurs). Vous trouverez un bon paquet de ces créations, souvent de qualité, sur notre CD.
Nombreux sont les sites nostalgiques de la dernière console de Sega. Et il y en a même qui sacrifient quotidiennement un poulet à la gloire de la firme japonaise, en espérant qu'une nouvelle console verra le jour. On peut toujours rêver, hein ? Et d'ailleurs, vous faire rêver, c'est un peu le propos de notre magazine. Il est donc grand temps de vous emmener faire un tour dans notre rubrique suivante, qui présente quelques exemples de jeux. Allez, vous n'aurez pas à aller bien loin, ni même à tourner la page, c'est juste là, à côté...

Vier :

exemples de jeux

Où l'on apprend que la Dreamcast, c'est encore vachement bien

A bien y regarder, la Dreamcast comporte un sacré paquet d'excellents jeux. C'est bien simple, c'est à se demander pourquoi elle n'a pas explosé le marché de sa magnificence. A tous les coups, c'est de votre faute.

Les 24 Heures du Mans

Editeur/développeur : Infogrames
Année : 2000
Genre : course

Résumé : sur les circuits du Mans, de Suzuka, Catalunya, Donington et Brno (10 au total en comptant les versions alternatives de chaque) ; au volant de 40 bolides tels que des Porsche 911 GT2, Audi R8, Dodge Viper, j'en passe et j'en oublie ; plusieurs modes de jeu, comme la possibilité de refaire les 24 Heures du Mans en 24 heures réelles...

Avis : rien à voir avec le titre désastreux développé par un autre studio et sorti sur *Playstation* et sur PC. Ce jeu-là, c'est de la bombe. Le graphisme est tout bonnement spectaculaire, tant au niveau des voitures que des circuits. Les détails fourmillent et les développeurs n'ont rien laissé au hasard. Les effets sont de toute beauté (lumières naturelles et artificielles, temps, etc.) et la jouabilité est excellente. Dommage toutefois que la gestion des dégâts ne soit pas prise en compte. Quoi qu'il en soit, voilà l'un des meilleurs jeux de course sur *Dreamcast*.

Note :

Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001

Editeur/développeur : Capcom
Année : 2001
Genre : combat

Résumé : le jeu réunit les personnages de Capcom (*Street Fighter*...) et de SNK (*King of Fighters*, *Fatal Fury*...), soit au total 45 combattants . Vous pouvez choisir votre préféré, lui attribuer un niveau de force (plus il est fort, moins il aura d'alliers) et un *Groove* (attaque mégaspéciale), sans parler des différents modes de jeu disponibles (3 contre 3, *Time Attack*, etc.). A part ça, le but est toujours le même : mandaler les gencives de votre adversaire et faire en sorte de lui planter les molaires dans le tapis.

Avis : après un premier volet qui n'a pas fait l'unanimité, ce *Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001* a remporté tous les suffrages. Animation fluide et réussie, graphismes sympatoches (toujours en 2D, certes, mais agréables quand même)... La mayonnaise prend bien, surtout avec autant de personnages à se mettre sous la dent (et sur la gueule). Bref, un jeu de baston très réussi.

Note :

Chuchu Rocket !

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : réflexion

Résumé : souris de l'espace, les Chuchus subissent une invasion de Kapukapus, chats de l'espace. Ils s'enfuient donc à bord d'un vaisseau spatial pour échapper à leurs prédateurs. Et cette navette, c'est vous qui allez tenter de le contrôler en plaçant des flèches

de direction sur son chemin. Ainsi guidé, le véhicule pourra non seulement éviter les Kapukapus envahisseurs, mais également récupérer toujours plus de Chuchus. Ajoutez à cela des bonus multiples (et pas forcément avantageux) et c'est celui qui sauvera le plus de Chuchus qui remportera la victoire !

Avis : dit comme ça, *Chuchu Rocket !* peut paraître limite niais, tout du moins destiné à un très jeune public. Erreur ! Non seulement ce jeu est doté d'une réalisation quasi parfaite, mais il est totalement passionnant. Une fois aux commandes de votre petite navette, vous ne pourrez plus décrocher. Si le jeu solo est déjà une vraie réussite, le multijoueur est encore plus géant. Autant dire que *Chuchu Rocket !* est un incontournable.

Note :

Crazy Taxi

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : course

Résumé : vous êtes chauffeur de taxi. Votre but est simple : déposer les clients à l'endroit

Avis : ah ben, c'est malin, ça ! J'ai déjà tout dit dans le résumé... J'écris quoi, moi, maintenant ? Que les graphismes (sans égaler ceux de *Soul Calibur*, toutefois) sont très réussis ? Que le rythme est effréné, la durée de vie un peu courte, l'animation vraiment bonne et, qu'au final, c'est une nouvelle fois un jeu à ne pas rater ? Ben je le dis, alors...

Note :

de leur choix en un temps limite. Ainsi, vous gagnerez de l'argent. Pour cela, tous les coups sont permis et – sans risque qu'on vous la fasse sauter, le permis – vous pourrez couper à travers parcs et places piétonnes, prendre des sens interdits, etc. Un jeu à coup sûr recommandé par toutes les instances de sécurité au volant. Quatre chauffeurs dans deux villes sont disponibles.

Avis : très bien réalisé, ce *Crazy Taxi* est un véritable bonheur quand on se moque éperdument d'être un bon conducteur (n'oubliez pas que ce n'est qu'un jeu, hein). Ce jeu pèche par une durée de vie somme toute bien trop courte et par la préjudiciable absence de mode multijoueur. Vous passerez toutefois de bons moments à faire hurler le moteur, à prendre des virages au frein à main et à tenter coûte que coûte d'arriver à destination dans les temps.

Note :

Dead or Alive 2

Editeur/développeur : Tecmo
Année : 2000
Genre : combat

Résumé : ce jeu de combat 3D met en scène une douzaine de personnages, dont plusieurs demoiselles aux formes généreuses et aux tenues (dont certaines sont à débloquer) affriolantes. Les prises sont parfois tendancieuses, bref, on est à deux doigts de réclamer des maillots de bain et de la boue pour les regarder s'ébattre... Les modes de jeu sont classiques. La possibilité de jouer à quatre en même temps et le fameux système de contre (vous pouvez contrer un coup reçu si vous appuyez au bon moment) ont donné à ce jeu un parfum particulier et ont contribué à en faire un *hit*.

Ecco the dolphin: defender of the future

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : aventure

Résumé : après un jeu exceptionnel sur *Megadrive*, *Ecco* revient dans de nouvelles aventures. Dans le futur, les humains et les dauphins vivent en harmonie. Et ces derniers ne sont plus vendus en boîte sous la forme de miettes (dommage, hein ?). Seulement voilà, les extraterrestres tentent de s'emparer de la Terre et détruisent le Gardien, garant de la sécurité de la planète bleue. Ce dernier est répandu dans les océans, à vous de retrouver ses morceaux pour le reconstituer !

Avis : doté de graphismes réellement magnifiques (sans doute les plus beaux réalisés sur *Dreamcast*), cet *Ecco* est bel et bien le digne successeur du mégahit de la *Megadrive*. Fun, doté de tout un tas de chouettes options, d'une interactivité poussée avec l'environnement marin et d'un bon nombre de niveaux (35 au total), ce jeu compte parmi les plus réussis. Il ravira aussi bien les plus jeunes que les plus vieux. Bref, c'est une nouvelle fois un titre que nous vous conseillons très vivement.

Note :

F355 Challenge Passione Rossa

Editeur/développeur : Acclaim
Année : 2000
Genre : course

Résumé : simulation hyperréaliste, *F355 Challenge Passione Rossa* vous installe au volant d'une voiture de rêve, longue de 425 cm pour un poids de 1350 kg. Propulsé par un V8 de 375 CV, ce bolide passe de 0 km/h à 100 km/h en 4,7 secondes et peut atteindre une vitesse maximale de 295 km/h. Le jeu propose onze circuits, dont cinq sont à débloquer. Bienvenue dans la célèbre firme au cheval cabré.

Avis : une seule voiture, peu de circuits, voilà qui refroidira les moins férus de jeux de course. Seulement, l'intérêt de *F355* n'est pas là. Il réside dans la représentation fidèle de la réalité. La conduite est ardue, le graphisme sublime et les options sont multiples. Bref, ce n'est plus un jeu d'arcade, mais une véritable simulation qui vous est proposée. Le jeu risque de rebuter certains par sa grande difficulté, mais pour peu que vous accrochiez, c'est le bonheur assuré. A noter une réalisation en parfaite collaboration avec les ingénieurs de Ferrari.

Note :

Les Fous du volant

Editeur/développeur : Infogrames
Année : 2000
Genre : course

Résumé : l'adaptation du très célèbre dessin animé. Retrouvez Satanas et Diabolo dans des courses endiablées. Tous les coups sont permis et chacun se fait le plus de crasses possibles. Pour cela, vous aurez recours à des gadgets que vous obtiendrez en échange de jetons récupérés sur le circuit. Au total, ce sont une vingtaine de courses, une dizaine de véhicules et une soixantaine de gadgets, dont la plupart à débloquer, qui vous attendent.

sur le sol de Ragol qu'il explose. Forcément, hein, on vous envoie là-bas pour voir ce qui a bien pu se passer.

Avis : sorte de *Diablo* futuriste, *Phantasy Star Online* propose de casser du monstre pour faire évoluer son personnage. Sympa en jeu solo, il atteint bien évidemment tout son intérêt en ligne. Car *via* le modem de la console, vous pourrez jouez à plusieurs (jusqu'à quatre) sur le *Dream Arena*. Le graphisme, bien que peu varié, est plutôt réussi. Les quêtes ne sont que des prétextes à aller latter du méchant et à augmenter ses stats. Mais totalement nouveau sur console, ce concept est une véritable petite merveille. Au final, voilà un jeu facile à prendre en main, sans prise de tête et passionnant. Dommage que l'accès Internet le rende si cher, en réalité.

Note :

Quake III Arena

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : FPS

Résumé : besoin de présenter *Quake III* ? Ses arènes où s'affrontent des joueurs avides de gerbes de sang ? Son RPG, son railgun et toutes les autres armes qui en ont fait un succès planétaire ? En une phrase comme en cent : entrez dans l'arène, tuez tout ce qui bouge et évitez de vous faire tuer. Compris ?

Avis : presque identique à la version PC, ce *Quake III* nécessite d'avoir un clavier et une souris pour pouvoir en jouir pleinement. Mais si tel est le cas, le bonheur est dans la boîte. Aucun ralentissement en mode multijoueur, un plaisir toujours plus fabuleux, une intelligence artificielle revue un poil à la hausse, des cartes plus petites, une réalisation extrêmement soignée... Bref, il y a de quoi s'exploser, au sens propre du terme, de bonheur. Le mode solo, pour ceux qui auraient peur de voir leur note téléphonique augmenter de façon exponentielle, est également sympa.

Même si, forcément, ce n'est pas tout à fait le même plaisir.

Note :

Resident Evil: Code Veronica

Editeur/développeur : Capcom
Année : 2000
Genre : action

Résumé : vous incarnez Claire Redfield, sœur de Chris Redfield, le héros du premier jeu *Resident Evil* sur *Playstation*. Afin de libérer votre frère, vous avez pénétré illégalement dans les locaux de la société Umbrella. Et ce qui devait arriver est arrivé : vous avez été capturée. On vous a emmenée sur une île isolée (le premier qui me dit qu'une île c'est forcément isolé, je le mords). Evidemment, tout foire : l'île est victime d'une intense zombification. Et c'est reparti pour un tour...

Avis : fidèle à l'esprit des *Resident Evil* (le système de jeu est identique), cet *opus* n'en est pas moins l'un des plus réussis. Il est doté de graphismes superbes, d'un scénario bien ficelé et, surtout, d'une jouabilité exemplaire. Avec son ambiance haletante, ce *Code Veronica* dépasse tous les espoirs que l'arrivée de la licence sur *Dreamcast* a pu engendrer. D'une durée de vie importante (le titre tient sur 2 GD-Rom), voilà le jeu indispensable pour tout fan du genre.

Note :

Shenmue

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : aventure

Résumé : à Yokosuka, au Japon, en 1986, le père de Ryo Hazuki est assassiné par Lan Di, un expert en arts martiaux. Le méchant veut récupérer un médaillon sacré... Forcément, notre héros ne va pas pouvoir laisser ce crime impuni et il va se chercher à faire triompher la justice. Pour cela, il va devoir arpenter les rues de nombreux villages, demander des informations aux autochtones qui, souvent, ne les lui livreront qu'en échange de services (la bonté se perd, ma bonne dame).

Avis : offrant une liberté incroyable au joueur, *Shenmue* se présente sans conteste comme l'un des meilleurs jeux de la *Dreamcast*. Les graphismes sont bluffants, la réalisation est presque parfaite et la prise en main rapide... Même quelques longueurs dans l'aventure, une durée de vie trop courte tellement c'est bon et une disponibilité en langue anglaise uniquement ne parviennent pas à affaiblir notre enthousiasme. Ajoutez à cela une

bande son et une ambiance du tonnerre : on se demande pourquoi vous ne courez pas carrément acheter une *Dreamcast* et ce jeu... Oui, oui, maintenant.

Note :

Skies of Arcadia

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : jeu de rôle

Résumé : dans le monde d'Arcadia, les îles flottent dans les cieux grâce à la magie des pierres de lune. Ces dernières obéissent à six éléments : l'eau, la nature, le feu, la glace, la foudre et l'argent. Si vous combinez une de ces pierres à une arme, par exemple, cette dernière en sera affectée selon l'élément déterminé. Arcadia est divisé en six régions vouées à chacun de ces éléments. Vous incarnez Vyse, jeune pirate sous les ordres de Dyne, son père et capitaine. Vient alors le jour où vous sauvez Fina des griffes de l'armée de Valua, l'une des six régions, dont le chef désire régner sur le monde entier...

Avis : aussi original que beau, *Skies of Arcadia* est une véritable merveille. Une jouabilité que feraient bien d'étudier bon nombre d'éditeurs de titres actuels, un monde vaste... Bref, tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu l'un des titres phares de la *Dreamcast*. A noter la durée de vie tout simplement prodigieuse.

Note :

Sonic Adventures 2

Editeur/développeur : Sega
Année : 2001
Genre : plateforme

Résumé : revoilà le petit hérisson néopunk dopé aux amphets. Pour la petite histoire (loin d'être transcendante), le Dr Robotnik s'est

Avis : foirer une licence est monnaie courante dans le monde du jeu vidéo et Infogrames a déjà péché dans ce domaine (*remember Matrix*). Seulement, cette fois-ci, c'est une excellente adaptation. Alors, le graphisme, bien que réussi, aurait mérité un peu plus d'attention. La lisibilité de l'écran splitté en mode multijoueur également. Mais dans l'ensemble, c'est un très bon jeu, doté d'un humour fidèle à celui qui émaille la série. On s'éclate comme des petits fous. Des fous... du volant, forcément.

Note :

Grandia 2

Editeur/développeur : Sega
Année : 2001
Genre : jeu de rôle

Résumé : mille ans après avoir été vaincu par le dieu Granas, le démon Valmah décide qu'il est temps de refaire surface et de se venger. Vous incarnez Ryûdo, un chasseur de primes chargé d'escorter une prêtresse exorciste. Et c'est là que va se sceller votre destin : vous allez devoir vous dresser contre Valmah et sauver la planète.

Avis : ne vous laissez pas abuser par le scénario quelque peu classique de *Grandia 2*. Ce jeu de rôle est sans nul doute l'un des plus réussis sur *Dreamcast*, si ce n'est le meilleur. Son seul défaut est qu'il n'a pas été traduit (langue anglaise, donc). Il offre des graphismes 3D plutôt sympathiques, des musiques sublimes, une durée de vie importante et, somme toute, une ambiance captivante. D'une jouabilité exemplaire, voilà un jeu qui a marqué bon nombre de joueurs.

Note :

Headhunter

Editeur/développeur : Sega
Année : 2001
Genre : action

Résumé : vous êtes Jack Wade. Enfin, vous êtes bien obligé de le croire, hein, parce que vous êtes amnésique suite à une mission qui n'a pas tout à fait tourné comme vous l'espériez. Votre chef, Frank Hawk, aimerait d'ailleurs que vous la retrouviez, cette mémoire, pour savoir ce que vous avez bien pu vivre. Au milieu de tout cela, une jeune femme plutôt appétissante vient vous demander de lui rendre un service : retrouver l'assassin de son père. N'écoutant que votre braguette, vous décidez donc de partir châtier l'impudent.

Avis : sorte de *Metal Gear Solid* vu de dos (façon *Tomb Raider*, donc, et non pas en vue subjective), *Headhunter* est un excellent jeu d'action sur *Dreamcast*. Mêlant action (beaucoup) et furtivité (un peu), il séduit surtout par ses missions originales et variées. On lui pardonnera donc quelques défauts (animation, graphisme et caméras parfois moyens) qui, finalement, ne lui nuisent pas tant que ça. Ce jeu présente en effet une réalisation somme toute soignée, une jouabilité aisée et un intérêt certain. Un bon substitut de *MGS*, en quelque sorte.

Note :

Jet Set Radio

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : sport

Résumé : dans un futur pas si lointain que ça, les radios sont interdites et seuls les logos publicitaires sont autorisés pour décorer les murs des villes. Heureusement, des bandes de jeunes délinquants en patins à roulettes ont divisé la ville en territoires sur lesquels ils expriment leur créativité sous la forme de *tags*. Vous incarnez Beat, qui roule pour DJ Boss, animateur d'une radio pirate, et vous allez devoir imposer votre style sur les territoires adverses !

Avis : petite merveille, *Jet Set Radio* se démarque par sa réalisation vraiment soignée et son ambiance délirante. La jouabilité est impeccable, le graphisme superbe, le concept carrément novateur, que voulez-vous de plus ? A part quelques angles de caméra contestables, une absence préjudiciable de mode multijoueur et une gestion des sauvegardes dommageable, *Jet Set Radio* est un *must* sur *Dreamcast*, un de ces jeux ovnis comme on n'en fait plus de nos jours.

Note :

Metropolis Street Racer

Editeur/développeur : Sega
Année : 2000
Genre : course

Résumé : ancêtre de *Project Gotham*, *Metropolis Street Racer* vous emmène à Tokyo, Londres et San Fransisco divisées chacune en plus de quatre-vingts circuits, soit au total plus de deux cent cinquante à parcourir. Bien entendu, il faudra débloquer ces derniers – tout comme les différentes voitures qui vous seront proposées tout au long du jeu – en gagnant des courses et des points (Kudos). Les villes ont été fidèlement modélisées pour plus de réalisme.

Avis : pas de doute, lorsque l'on voit *Metropolis Street Racer*, on reste véritablement ébahi. Côté graphisme, c'est tout bonnement sublime. On regrettera l'absence de dégâts sur les voitures, l'impossibilité d'effectuer des réglages et la trop grande difficulté de quelques courses. On ne pourra par contre que s'extasier devant la durée de vie monstrueuse et la jouabilité quasi parfaite. Côté son, c'est également du tonnerre. Au final, il s'agit d'un des meilleurs jeux de course sur *Dreamcast*.

Note :

Phantasy Star Online

Editeur/développeur : Sega
Année : 2001
Genre : jeu de rôle

Résumé : les humains fuient un monde à l'agonie. Ils ont trouvé une terre d'accueil, Ragol. Deux vaisseaux sont envoyés en observation de cette planète, Pioneer 1 et Pioneer 2. Vous faites partie de l'équipage de Pioneer 2. Mais à peine Pioneer 1 est-il arrivé

emparé d'une arme destructrice à la puissance incroyable. Il menace de faire exploser la planète si on ne lui donne pas le pouvoir. Sonic va donc rempiler, avec à ses côtés Tails et Knuckles. Du côté des méchants, par contre, on trouve deux nouveaux fourbes : Shadow, sorte de Sonic obscur, et une chauve-souris *sexy*, pour autant que puisse l'être une telle bestiole, hein...

Avis : des environnements variés, une jouabilité inégalée et un graphisme réussi... Deux scénarios, selon que vous jouez les gentils ou les méchants, qui en débloqueront un troisième final... Une durée de vie importante et des musiques sublimes... Des caméras parfois gênantes, mais des niveaux passionnants...

Voilà comment, en quelques termes, on définit l'un des meilleurs jeux de la *Dreamcast*. Je sais, je le dis souvent, mais que voulez-vous, c'est justement une sélection des meilleurs jeux, alors...

Note :

Soul Calibur

Editeur/développeur : Namco
Année : 1999
Genre : combat

Résumé : *Soul Calibur* n'est pas un jeu de combat, c'est LE jeu de combat par excellence. Dix-neuf combattants et près de soixante coups par personnage... Un mode quête passionnant et des modes combat en équipes, survivor, *time trial*, etc.

Avis : quiconque connaît la *Dreamcast* mais pas *Soul Calibur* est forcément un imposteur. A sa sortie, ce titre a été une véritable révélation. Pendant longtemps, il est resté le plus beau, le plus *fun*, le plus jouable, le plus génial des jeux de combat. Et encore aujourd'hui, de très nombreux fans ne jurent que par lui. Il faut dire que le graphisme est sublime, les détails sont nombreux et les personnages très bien réalisés. La technique à employer est vraiment réfléchie et les simples bourrins risquent d'être désavantagés. Autrement dit, c'est LE jeu qu'il faut absolument avoir sur *Dreamcast*, que l'on aime ou non les jeux de baston.

Note :

Street Fighter Alpha 3

Editeur/développeur : Capcom
Année : 1999
Genre : combat

Résumé : bien des années avant le célèbre tournoi qui fera le succès de *Street Fighter 2*, Ryu, Ken et les autres étaient des jeunes gens en plein apprentissage de l'art du combat. C'est à cette période que ce nouvel *opus*, intitulé *Alpha 3*, vous propose de les retrouver.

Avis : indiscutablement un des meilleurs jeux de combat en 2D. Trente-trois personnages, dont certains à débloquer bien sûr, des modes de combat variés, des techniques de coups puissantes... Dommage que ce jeu soit si moyen graphiquement et qu'il ne soit pas doté d'un mode quatre joueurs, en somme. Sinon, les fans de la série seront totalement ravis de retrouver leurs héros dans un jeu d'une telle qualité.

Note :

Virtua Tennis 2

Editeur/développeur : Sega
Année : 2001
Genre : sport

Résumé : un jeu de tennis, comme son nom l'indique. On peut y créer ses propres joueurs, filles ou garçons. Ces derniers rencontreront alors de vraies stars internationales, telles que Mary Pierce ou Venus et Serena Williams chez les filles ou encore Patrick Rafter ou Magnus Norman chez les hommes, pour ne citer qu'eux. Entraînements et tournois sont de la partie, avec une multitude de coups possibles et des attitudes très réalistes de la part des personnages.

Avis : très complet, *Virtua Tennis 2* est resté pendant longtemps (jusqu'à l'arrivée de *Top Spin* sur *Xbox*) le meilleur jeu de tennis jamais réalisé. Des options à foison, une jouabilité exemplaire, des coups variés, des modes multijoueur dément et *World Tour* original... Bref, tout ce qu'il faut pour en faire un jeu presque parfait. Les fans de tennis ne pourront pas passer à côté.

Note :

Virtua Fighter 3tb

Editeur/développeur : Sega
Année : 1999
Genre : combat

Résumé : premier jeu de combat sur *Dreamcast*, *Virtua Fighter 3tb* mise sur le réalisme des combats et des mouvements. Il offre par ailleurs un large *panel* de coups (environ une soixantaine par personnage). A noter des décors superbes.

Avis : on regrettera peut-être l'absence de mode versus et le peu de personnages disponibles, mais quoi qu'il en soit, *Virtua Fighter 3tb* constitue une remarquable réalisation de la part de Sega. Les effets graphiques sont superbes et les coups très nombreux. Les développeurs ont en outre fait la part belle à la technique, privilégiée à la violence pure. Il faut des années pour maîtriser parfaitement ce jeu, et c'est tant mieux. Si son graphisme et sa maniabilité sont à présent dépassés, notamment avec l'excellentissime *Soul Calibur*, *Virtua Fighter 3tb* reste un jeu d'exception.

Note :

Funf :

les accessoires

Où l'on apprend que la Dreamcast, y'avait plein de trucs à rajouter dessus

Etonnamment, la *Dreamcast* a connu une multitude d'accessoires. Du clavier et de la souris (histoire de se rapprocher un peu plus d'un PC) au *joystick* canne à pêche, voilà un rapide tour d'horizon de ce qui s'est fait – et, pire, vendu – pour la dernière console de chez Sega.

Avant de partir dans les délires créatifs de constructeurs à la santé mentale vacillante – comme celle, d'ailleurs, des quelques énergumènes écervelés qui ont acquis de pareilles étrangetés –, nous parlerons des accessoires les plus classiques. Et forcément, autant commencer par le clavier et la souris. Car la *Dreamcast* a bel et bien disposé de cet ensemble dédié, idéal pour surfer sur Internet, certes, mais surtout indispensable pour mieux appréhender les jeux en vue subjective tels que *Quake III*. Le *paddle* de la console, souvent décrié, ne pouvait pas en effet rivaliser avec le clavier et la souris pour de tels jeux.

Aujourd'hui, on trouve des claviers *Dreamcast* pour moins de 10 € dans certaines boutiques sur le Net, ainsi que des souris et des adaptateurs pour brancher un ensemble clavier/souris PC sur *Dreamcast* (de 15 € à 20 € environ).

De même, des adaptateurs (aux alentours de 20 €) permettent de connecter des manettes *Playstation* et *PS2*, voire *Sega Saturn*, sur *Dreamcast*. A l'inverse, d'ailleurs, on trouve des adaptateurs PC (15 € environ) pour manettes *Dreamcast*. Ces accessoires se branchent sur le port USB de l'ordinateur.

Nous ne saurions trop vous conseiller de vous rendre à l'adresse *www.lik-sang.com* pour trouver votre bonheur ! Ce site est tout bonnement une mine d'or en ce qui concerne les accessoires *Dreamcast*.

Arrêtez le massacre !

Parmi les objets plus délirants, on trouve des joysticks-maracas (ne riez pas) ! Toujours en vente aux environs de 50 €, ces curiosités permettent de jouer à des jeux de percussion ! Si, si, ça existe.

La canne à pêche, aussi, est toujours disponible. Histoire de tâter des poissons virtuels dans des jeux aussi passionnants qu'une bonne rage de dents... On accordera également une mention spéciale « objet ridicule » à la télécommande et au CD qui permettent de faire lire à la *Dreamcast* les VCD (attention, pas les DVD mais les VCD). Sans oublier le *tuner* TV... Un accessoire dont l'intérêt nous échappe encore, puisque de toute manière, vous branchez la console sur un téléviseur lui-même équipé d'un *tuner*... Hein ? L'antenne qui permet de réceptionner les chaînes ? Euh... pour info, une antenne de cette qualité coûte moins de 5 € en supermarché, contre près de 50 € pour cet accessoire... Enfin, sans vouloir abuser des bonnes choses, je ne saurais trop vous conseiller de jeter un coup d'œil à la pochette en tissu destinée à ranger votre *Dreamcast* à l'abri de la poussière. Cette housse est d'ailleurs censée imiter la console. Enfin presque...

Sechs :

la conclusion

Où l'on apprend que la Dreamcast, c'est même pas mort

Déjà quatre ans que Sega a abandonné la *Dreamcast*. Pire, aucun jeu n'est sorti depuis 2002, du moins en Europe (au Japon, on a vu un *shoot* arriver cette année...). Quatre années, c'est drôlement long dans l'univers impitoyable du jeu vidéo. Et pourtant, si longtemps après sa mort, la *Dreamcast* respire toujours !

Sony a pris peur et a inondé les médias d'encarts publicitaires vantant les mérites de sa *Playstation*, tandis que la *PS2* était attendue d'un moment à l'autre. Sega en revanche n'a vraiment pas brillé dans sa communication. Résultat, la *Dreamcast* a été un échec et Sega a dû abandonner, pour notre plus grand malheur, le monde des consoles de jeu. Et pourtant, la *Dreamcast* reste pour de très nombreux joueurs un produit d'exception, avec des jeux totalement cultes. Mieux, on trouve toujours des accessoires et des jeux à la vente sur de très nombreux sites Internet ou en seconde main dans des boutiques spécialisées.

Aujourd'hui encore, la *Dreamcast* survit également grâce à une formidable mobilisation de ses fans. Les petits jeux qu'ils développent sont légion (et souvent de qualité) et il existe de très nombreux sites dédiés... Bref, cette communauté n'en finit pas de nous surprendre et de nous prouver que, même morte, une console peut encore respirer. Et ça, ma foi, ça fait drôlement plaisir.

Finalement, disions-nous, l'année 2001 sonnera le glas de la *Dreamcast*. Purée, 2001, ce n'est pas si loin ! Je pourrais vous faire le coup de la nostalgie, des tartines de pain beurré trempées dans un bol de Nesquik... Ah tiens, je me souviens même de la pub... Les gamins paniqués qui vont voir Groquik. « Groquik, Groquik ! » « Alors, on a volé votre Nesquik ?! Je sais qui a fait le coup ! », répond le gentil monstre jaune. Il met ses palmes, prend les enfants sur son dos et nage aussi vite que le vent tandis que la musique résonne (Elli & Jacno, *Rectangle*). Ils arrivent en vue d'un bateau plein de méchants pirates. Alors, Groquik souffle très fort et le bateau va s'empaler sur une île déserte. Les pirates sont capturés, la poudre cacaotée est restituée aux enfants et Groquik conclut : « Nesquik, on en a une énorme envie. » Oui, j'aurais pu vous parler de tout ça...

Une énorme envie

Mais en réalité, 2001, c'est l'année de mon mariage. Amélie Poulain est sur tous les écrans. New Order revient après huit ans d'absence, les tours jumelles du *World Trade Center* jouent aux dominos, les Men in Black en remettent une couche, les USA ravagent l'Afghanistan comme des glands, Charles Trenet passe l'arme à gauche et Lorie t'assure qu'elle sera ta meilleure amie... Mouais... Vachement moins excitant, en fin de compte. Quelqu'un a encore du Nesquik ?

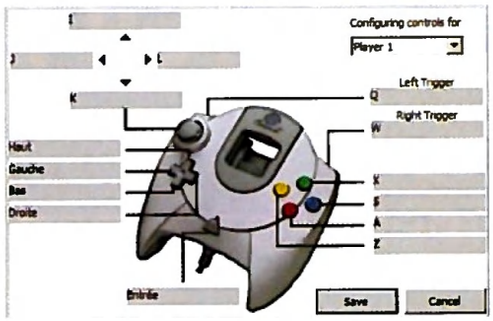
Comment ça un seul ?

Eh oui, il y a des fois, comme ça, où tout va mal... Il n'existe pour le moment qu'un seul émulateur *Dreamcast* et c'est sur PC. Mais rassurez-vous, on va vous parler de plein d'autres trucs drôlement sympathiques !

Que voulez-vous que je vous dise, moi, hein ? Vous m'en voyez terriblement désolé, mais la *Dreamcast* n'a pas encore été émulée convenablement sur toutes les autres machines. S'il est peu probable (voir carrément impossible) d'espérer voir un jour un émulateur *Dreamcast* sur *Gameboy Advance*, on peut toujours rêver d'en voir débarquer sur... la *PS3* et la *Xbox 360*.
Mais ne nous emballons pas. Il n'existe véritablement qu'un seul émulateur *Dreamcast* digne de ce nom : il est sur PC et il se nomme *Chankast*.

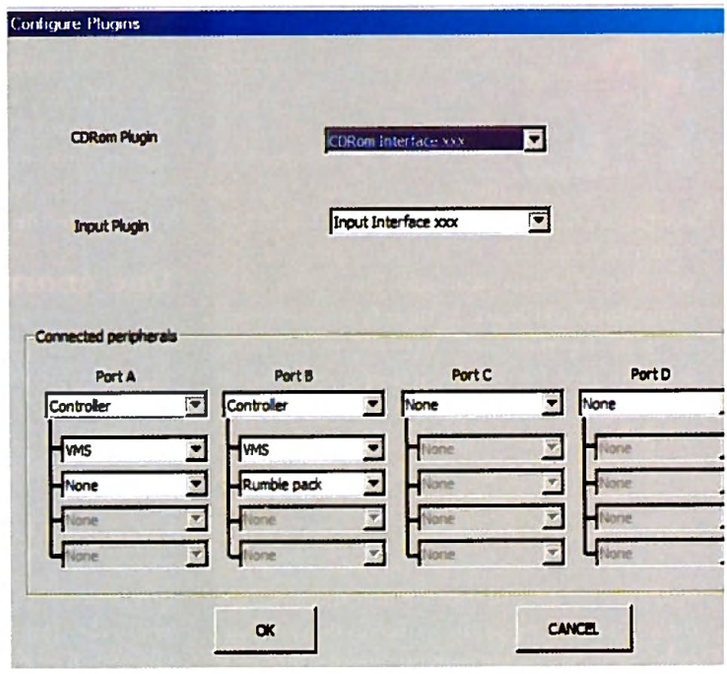
Chankast

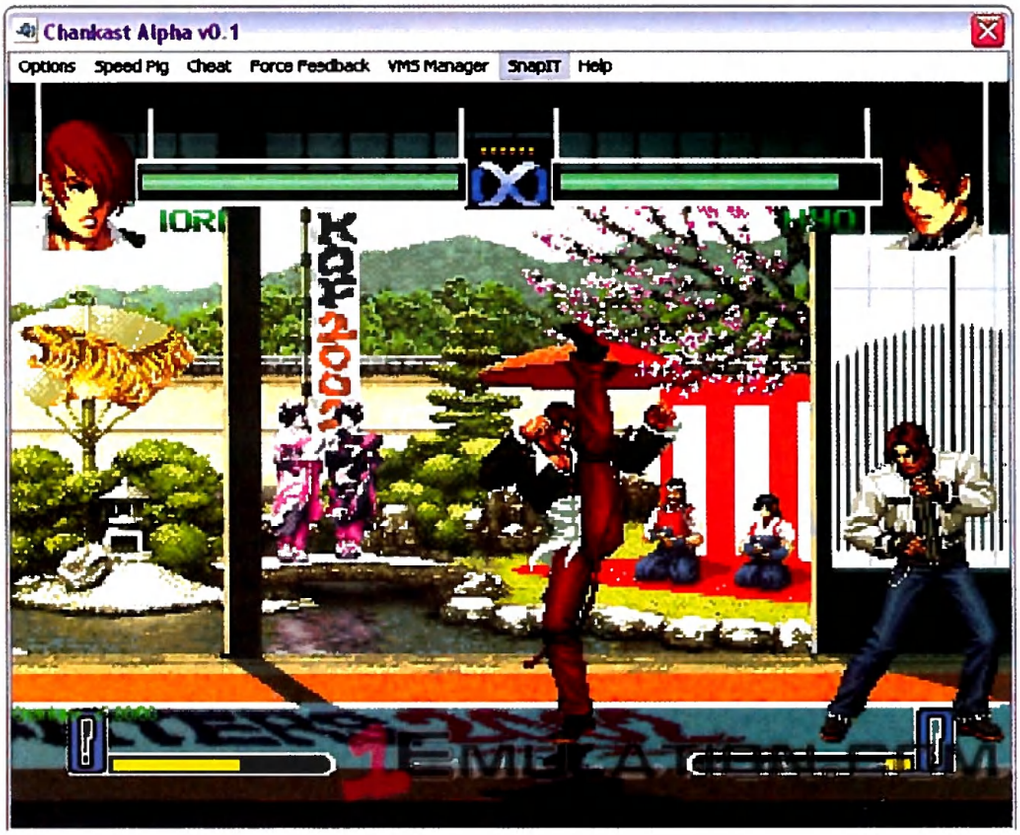
Actuellement toujours en développement *Chankast* contient de nombreux *bugs*. Il offre toutefois un degré d'avancement suffisant pour que vous puissiez en profiter, tout comme une compatibilité satisfaisante (mais loin d'être totale).
Sachez également qu'il ne fonctionne qu'avec les processeurs *Pentium 4* et *AMD Athlon XP* au minimum sur *Windows 2000* ou *XP*. Quoi qu'il en soit, pour plus d'informations, nous ne saurions trop vous conseiller de visiter



le site des développeurs de cet émulateur, *http://www.chanka.org/*, à condition que vous compreniez un minimum l'anglais.
En ce qui concerne le fonctionnement de l'émulateur, rien de bien compliqué. Décompressez l'archive contenue dans notre CD-Rom et lancez le programme en cliquant sur *Chankast_alpha_25.exe*. Un manuel d'utilisation est également fourni. Cliquez sur *chankast_manual.chm* pour y avoir accès. Ce guide est en anglais. Si vous n'êtes pas familiarisé avec la langue de Shakespeare, de deux choses l'une. Soit il va falloir vous y mettre, sous peine de rater une bonne partie des JO 2012 (hé hé hé). Soit il vous faudra compter sur une bonne âme qui aura peut-être

le courage de tout traduire et de nous envoyer ses travaux pour que nous les publiions sur notre CD. Quoi qu'il en soit, le fonctionnement de *Chankast* est vraiment simple. A son lancement, une fenêtre s'ouvre. Il suffit alors de choisir le CD-Rom *Plugin* et l'input *Plugin*. Vérifiez que les *drivers* de votre lecteur CD/DVD-Rom sont bien à jour (voir site du constructeur) et choisissez plutôt les options autres que *XXX*. Ensuite, vous devrez configurer la manette de jeu. Notez que vous pouvez très bien lui attribuer des touches du clavier. Dans *Options* > *Configure Drive*, vous sélectionnerez le lecteur dans lequel

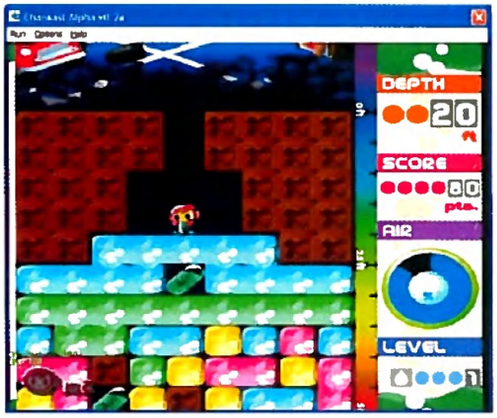




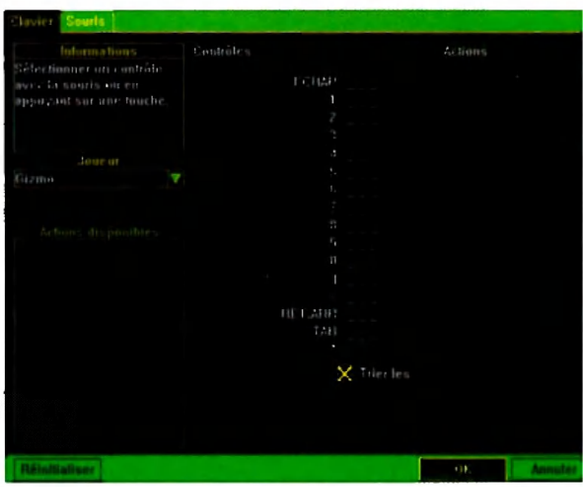
vous insérerez les CD de jeu *Dreamcast*. Vous aurez également la possibilité de définir les touches correspondant au clavier *Dreamcast* et à la souris (fenêtre noire et verte *flashy*). Bref, rien que du très complet.
Attention toutefois, *Chankast* ne fonctionnera que si vous avez le fichier *dc_bios.bin* dans le répertoire de l'émulateur. Mais où est donc ce fichier, me demanderez-vous... Hé bien, le Bios est toujours sous copyright Sega. Autant dire qu'il est impossible de vous le fournir. Sans compter qu'il nous est totalement impossible de vous conseiller d'aller jeter un coup œil sur *www.google.com* et d'entrer *dc_bios* dans le moteur de recherche pour le trouver en téléchargement. Non non non, ça on ne vous l'a pas dit. C'est interdit, ma bonne dame, d'aller chercher ce genre de fichier. Bon, à la rigueur, ce sera toléré à l'unique condition d'avoir chez vous une *Dreamcast*. Sinon, n'y pensez même pas.
A noter que *Chankast* ne fonctionne qu'avec des copies de sauvegarde des jeux gravées ou, mieux, des images.
Une liste de compatibilité est disponible sur le site de Tradu-France, à l'adresse suivante : *http://www.tradu-france.com/compatibility-list-dreamcast*. Vous vous rendrez compte alors que de très nombreux jeux fonctionnent mal ou pas du tout. On vous rappelle que l'émulateur est en développement et n'en est qu'à sa version *0.25*... Soyez donc patients, ça viendra...
D'autre part, je ne saurais trop vous conseiller d'acquérir notre sublime *E-mulez* n°4 dédié à la *Megadrive*. Vous y trouverez une excellente fiche pratique qui présente la méthode pour graver les CD *Dreamcast* sans souci.

Ailleurs, le monde

Nous tenions d'autre part à vous faire savoir que la *Dreamcast* peut faire fonctionner de nombreux émulateurs. *Amiga 500* ; *Amstrad CPC* ; *Mame* ; *Apple2* ; *Atari 800, 2600, 5200* et *7800, Atari ST, Atari Lynx, BBC Micro, DOS, Chip 8, Colecovision, Commodore Plus 4, Commodore 64, CPS1/CPS2, Gameboy, Gamegear, GBA, Genesis* (*Megadrive*), *Intellivision, Master System* ; *Microbee 128K* ;



MSX ; *Multi System* ; *Neo Geo* ; *Neo Geo CD* ; *Neo Geo Pocket* ; *Nes* ; *Nintendo 64* ; *Odyssey 2* ; *PC Engine* ; *Playstation* ; *Pokemon Mini* ; *Saturn* ; *SG1000/3000* ; *Single Game Arcade* ; *Snes* ; *Spectrum* ; *System 16* ; *Vectrex* ; *VMU* ; *Vtech Creativision* ; *Watara Supervision* ; *Wonderswan*... Une liste très impressionnante et dont certains produits vous ont déjà été dévoilés dans notre magazine. Bon, tous ne sont pas finis et fiables à 100%, mais dans l'ensemble, c'est carrément merveilleux... Bien entendu, nous vous parlerons de tout cela dès notre prochain numéro... Il n'est en effet pas question que nous vous mettions l'eau à la bouche pour ensuite vous laisser vous morfondre en repensant à cette liste idyllique sans pouvoir l'atteindre. Tiens, si vous êtes sympa, on tapera dans la *N64* la prochaine fois... Si, si, on vous mettra même l'émulateur correspondant pour que vous puissiez, à l'aide de votre *Dreamcast*, l'utiliser tranquillement. Et tiens, parce que l'on est fous, on vous expliquera tout un tas d'autres choses sympathiques. Comment, par exemple, utiliser une copie de sauvegarde sur votre *Dreamcast* sans que cette dernière ne soit pucée ou encore comment lire les Divx dessus. On est comme ça, à *E-mulez*, complètement délirants.



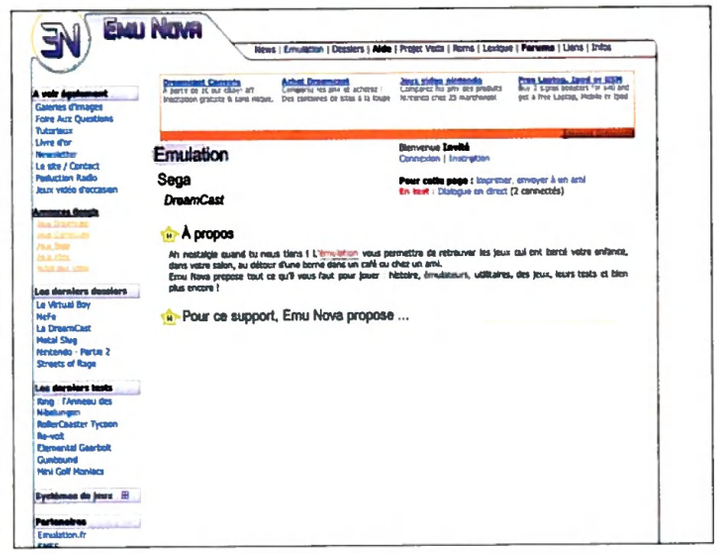
De l'eau dans la Rom ?

L'arrêt de fabrication relativement récent de la *Dreamcast* explique grandement la difficulté pour les internautes à trouver des Rom. Heureusement, *E-mulez* est là pour vous filer quelques tuyaux. En toutes matières, ces tuyaux : en cuivre, en argent, en or...

Entre nous, trouver des Rom *Dreamcast* sur Internet est primordial si vous ne voulez pas vous prendre la tête à faire des copies de vos jeux. Tout d'abord, parce que tout le monde ne sait pas forcément le faire. Ensuite, parce que l'émulateur *Chankast* n'accepte que des copies et pas les originaux. Attention, toutefois : nous vous rappelons que si vous récupérez les Rom de jeux dont vous ne possédez pas les originaux, vous vous mettez hors-la-loi. Nous ne saurions cautionner de tels agissements. Pire, nous serions totalement pour votre émasculation au couteau à beurre en guise de châtiment. Non mais. Bande de petits saligauds, va.

Les sources premières de Rom, en réalité, sont tout simplement les programmes d'échange de fichiers – le *peer to peer* comme on l'appelle – tels *Emule*. Pour utiliser ce dernier, rien de plus simple. Dans le champ de recherche, tapez le nom du jeu suivi de « dreamcast ». La liste s'affiche alors. Et si vous êtes tenté de télécharger des jeux dont vous n'avez pas les originaux, mordez-vous les lèvres (les doigts, les mains, les glaouis ou toute autre partie sensible de votre corps) et réfrénez-vous : c'est interdit.

Côté sites Internet proposant des Rom en téléchargement, c'est un peu plus délicat. Après une brève recherche, il semblerait qu'il n'en existe pas. Il est vrai que pour l'ancienneté, c'est un peu juste : il ne s'est écoulé que quatre années depuis l'arrêt de la fabrication de la *Dreamcast*... Certains internautes, peu enclins d'habitude à respecter la loi sur les copyrights et comptant sur l'habituelle tolérance des éditeurs quant à leurs vieux titres, n'ont pas voulu tenter le diable. Allez, dans le cas où vous le voudriez vraiment, voilà un site qui vous expliquera comment faire une copie de sauvegarde de vos jeux *Dreamcast* : Metagames (*http://www.metagames-fr.com/Article83_Ripper-et-graver-sur-Dreamcast.php*).



Autre chose ?

Au niveau infos sur la console, si notre dossier ne vous suffit pas, outre que nous vous maudissons jusqu'à la trentième génération, vous pouvez jeter un coup d'œil sur *http://www.planetdreamcast.com* (en anglais) ou encore sur l'incontournable Emu Nova (*http://www.emunova.net/emulation/dreamcast.htm*).

Sinon, pour trouver des produits *Dreamcast*, nous ne saurions trop vous conseiller les excellents sites Lik Sang (*http://www.lik-sang.com*) ou Neoayato (*http://www.neoayato.com*). Jeux ou accessoires, vous trouverez forcément votre bonheur. Rien que d'en parcourir les pages, en fait, ça donne envie de faire chauffer la CB ! Voilà.

Avec tout cela, vous devriez trouver largement de quoi redonner vie à votre *Dreamcast*, pour le cas où vous l'auriez enterrée un peu trop vite.

La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (5/9)

Après les *Tabletop*, dans notre dernier numéro, nous vous présentons une série similaire dans son approche du jeu, mais en taille réduite et avec un mode de vision étrange... Il s'agit des *Panorama Screen*.

Allez, on refait le topo pour ceux qui ont raté nos précédents numéros (les fourbes, les chiens galeux, les méchants, les cacas boudins). En 1980, Nintendo sort les *Game & Watch*. Cette même année apparaît la série des *Silver & Gold* (voir *E-mulez* n°3). L'année suivante, la gamme s'enrichit des *Widescreen* (voir *E-mulez* n°4), à l'écran plus large. En 1982, c'est au tour des *Multiscreen* (voir *E-mulez* n°5) de voir le jour. Puis en 1983, naissent les *Tabletop* (voir *E-mulez* n°6).
Fin 1983, Nintendo lance une nouvelle gamme : les *Panorama Screen*. Ces derniers sont comparables aux *Tabletop* dans leur fonctionnement. D'ailleurs, les jeux *Snoopy*, *Popeye* et *Donkey Kong Junior* sont identiques sur *Panorama* et sur *Tabletop*. De même, le nombre de titres disponibles est relativement faible. La série *Panorama* n'en possédera en effet que six.
Les vraies différences résident dans la taille de ces appareils, résolument plus petits, et dans leur mode d'affichage. Niveau taille, on atteint presque un format de poche et, surtout, l'épaisseur a notablement diminué.

Miroir, mon beau miroir

Tout comme avec la série des *Multiscreen*, vous devez ouvrir votre Game & Watch, sauf que cette fois-ci c'est pour déplier un miroir sur lequel se réfléchira le jeu. Un petit gadget amusant, mais qui somme toute n'apporte pas grand-chose...
Voilà les titres disponibles :
– *Snoopy :* Woodstock dort peinard dans son nid. Malheureusement, Sally joue du piano et les notes de musique s'envolent vers le nid... Snoopy doit donc détruire celles-ci avant qu'elles n'atteignent son petit compagnon.
– *Popeye :* cette tanche d'Olive s'est fait capturer une nouvelle fois par ce gros crétin de Brutus. Elle arrive néanmoins à jeter des épinards à Popeye pour qu'il puisse cogner son adversaire et l'envoyer à l'eau.
– *Donkey Kong Jr :* Donkey Junior doit récupérer les clefs qui lui permettront de libérer son père, tout en évitant les saloperies de piafs et les crocodiles.
– *Marios Bombs away :* dans la jungle, Mario doit apporter des bombes tout au bout de l'écran pour faire exploser ses ennemis. Mais il doit éviter les flammes qui risquent d'allumer prématurément ces engins.
– *Mickey Mouse :* Mickey, en équilibre sur une balle de cirque, jongle avec des quilles. Il doit éviter celles qui sont enflammées.
– *Donkey Kong Circus :* vous dirigez Donkey Kong, qui est en équilibre sur un baril et jongle avec des ananas tout en évitant les flammes.
Sortie de fin 1983 à début 1984, cette série ne remportera pas le succès escompté... Mais comme nous sommes vraiment sympa avec vous, nous vous offrons quatre *remakes* de *Game & Watch Panorama* sur notre CD-Rom !

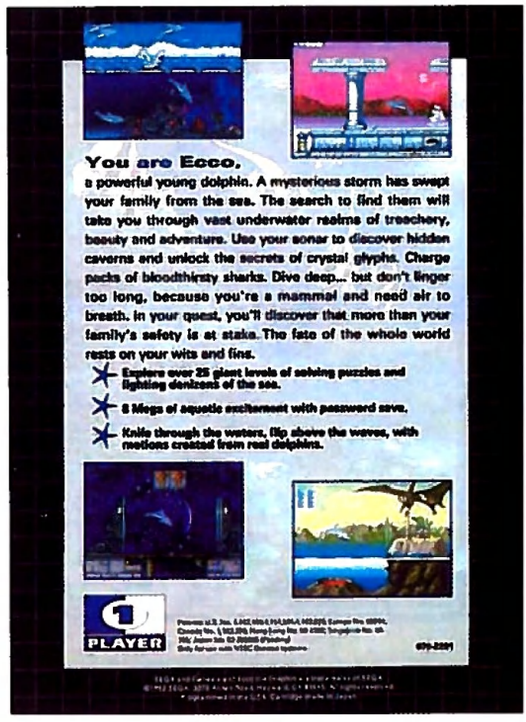
Sega, c'est moins fort que

Après notre introduction à l'émulation sur *Gamecube* du mois dernier, nous pénétrons enfin dans le vif du sujet. Nous allons commencer notre nouvelle grande saga avec l'émulation *Megadrive* sur *Gamecube*. Rien que ça.

Nous vous en parlions dans notre dernier numéro : la *Gamecube* bénéficie également de ses émulateurs. Nous vous indiquions aussi comment faire en sorte que votre *Gamecube* lise les CD ou DVD. Cette nouvelle fonction vous permet alors de lui faire lire un CD ou DVD sur lequel vous avez pris soin de graver votre émulateur et les Rom qui conviennent. De même, nous vous indiquions une seconde méthode *via* carte *Secure Digital*. Sachant que ces dernières offrent désormais une capacité importante (1 Go à 80 € chez *www.cdiscount.fr*), vous pourrez y coller un bon paquet de jeux. Bien entendu, la condition *sine qua non* est de posséder les originaux... Toujours est-il que nous n'allons donc pas revenir sur ces processus. Vous êtes un grand garçon ou une grande fille, vous pouvez très bien commander notre précédent numéro en utilisant le bon de commande disponible à la fin du magazine. Non mais. En plus, vous êtes gentil, mais à force de voire le rédac'chef détourner les fonds de la société (voyages, alcools, drogues, femmes de petite vertu, tout ça en notes de frais), il nous faut encore plus de soussous. Hein ? Ah non, pas pour faire fonctionner le magazine, mais pour qu'on profite de ces extras nous aussi...

Miettes de dauphin à l'huile

Aujourd'hui, nous allons donc vous présenter l'émulateur *Megadrive* pour *Gamecube*. La *Megadrive*, tout le monde connaît. Obligatoirement. Vous avez en effet acheté *E-mulez* n°4 dédié à cette console. Si tel n'est pas le cas, honte sur vous. Vous pouvez toujours vous rattraper en en utilisant le bon de commande disponible à la fin du magazine. Hein ? Je l'ai déjà dit ? Ah bon... Quoi qu'il en soit, la *Megadrive*, sortie en 1988, a connu de bien bons jeux tels qu'*After Burner II*, *Altered Beast*, *ISS*, *Ecco le dauphin*, *Mega Bomberman*, *MK2*, *Street Fighter II*, *Sonic*, j'en passe et j'en oublie. Tous ces *hits* désormais indisponibles sur les nouvelles consoles vous manquent ? On vous comprend. Tâter du hérisson néopunk ou changer Ecco en boîtes de miettes de dauphin à l'huile, c'est irremplaçable. Heureusement, les possesseurs de *Gamecube* vont pouvoir



moi, en fin de compte

revivre toutes ces belles avantures grâce à *GCN Genesis Plus*, l'émulateur *Megadrive* pour la nouvelle console Nintendo.

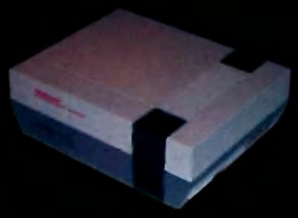
.dol, .bin, .smd ?

Vous allez devoir utiliser *Genesisplusdolmaker*. Ce programme se lance sous *Dos*. Il faut alors taper une ligne de commandes afin qu'il transforme une Rom *Megadrive* au format .bin en une Rom au format .dol, utilisable sous *Gamecube*. Pour cela, imaginons que vous avez récupéré votre jeu préféré, « ShootMichael », dans lequel vous devez lancer des fruits et des œufs avariés sur Michaël. Vous avez récupéré le jeu sous la forme d'une Rom .bin. Autrement dit, votre fichier de jeu est « ShootMichael.bin ». Pour exploiter celui-ci sous *Gamecube*, ouvrez votre fenêtre *Dos*. Allez dans le répertoire où se trouve le programme *Genesisplusdolmaker*. Là, tapez simplement « *GenesisPlusDOLmaker ShootMichael.bin* » puis *Entrée*. Le programme se chargera de transformer votre .bin en .dol. Faites bien attention, toutefois, que votre fichier « ShootMichael.bin » soit bien dans le même répertoire que *Genesisplusdolmaker*.
Cet émulateur ne fonctionne qu'avec des .bin. Si vous avez récupéré une Rom au format SMD, comme on en trouve fréquemment, vous pouvez la transformer à l'aide d'un des nombreux utilitaires dédiés.

Pour info, nous avons inclus dans notre CD-Rom les programmes *SMD<->BIN* pour Mac et *Genconv* pour PC (*Dos*), qui effectueront ces conversions.

Bonne qualité

L'émulateur fonctionne à 100% de la vitesse initiale (comprenez par là qu'il n'y a pas de ralentissement). Il prend également en charge le son, ainsi que les codes *Game Genie*. Vous pouvez aussi configurer les *paddles*. Enfin, le mode deux joueurs est actif. Pour configurer le *paddle* du second joueur, il suffit d'aller dans l'écran de configuration du *paddle* (*controller config*) et de presser *Start* sur le second *paddle*. Notez que les sauvegardes sont impossibles.
Vous pouvez retourner au menu en pressant le *stick* de la manette. Vous avez alors la possibilité de reconfigurer le *paddle*, d'ajouter un code *Game Genie* ou de relancer l'émulateur. Pour revenir au jeu, appuyez sur *Start*. Pour quitter *Genesisplusdolmaker*, il faut maintenir les gâchettes gauche et droite enfoncées et presser le *stick* de la manette. Si le jeu provient de la méthode *SD Load*, cette manipulation vous renvoie au menu. Sinon, elle redémarre la console.
Voilà. Vous savez désormais tout ce qu'il faut pour profiter de la *Megadrive* sur votre *Gamecube*. Merci qui ? Hein ? J'entends rien... Merci qui ?



Du neuf chez *Pocketnes* !

Oui, je sais, *Pocketnes*, on vous en a déjà parlé dans notre numéro un : ça vous permet de jouer aux jeux Nes sur votre *Gameboy Advance* et votre *DS*. Mais si on remet le couvert, c'est qu'il y a du nouveau au pays des anciens jeux Nintendo !

Oui, bon, on va se la jouer un peu redite pour ce numéro-ci, en vous promettant – juré craché, pfiout (aïe, dans l'œil !) – que le prochain sera tout plein de nouveautés et dépotera grave sa race. En effet, on va vous parler de *Pocketnes*, le programme qui permet de jouer aux jeux *Nes* sur *Gameboy Advance* et, donc, *Nintendo DS*. *Pocketnes*, nous vous l'avons présenté, il y a tout juste un an, dans notre tout beau numéro un. Comme à son habitude, notre ami Michaël nous avait concocté un dossier aux petits oignons, un truc incompréhensible et tout pourri, en quelque sorte. Mais comme vous le savez sans doute, un an, c'est long, et il y a eu des nouveautés depuis. Si nous avons décidé de vous reparler de *Pocketnes*, c'est que des évolutions majeures ont vu le jour. Etant donné que, pour nous, il s'agit sans nul doute de l'émulateur le plus réussi pour la *GBA* (et la *DS*), nous nous devions de vous tenir au courant de ces changements. C'est ça aussi, *E-mulez*, un service après-vente du tonnerre, à faire baver de jalousie les mecs de chez Darty.

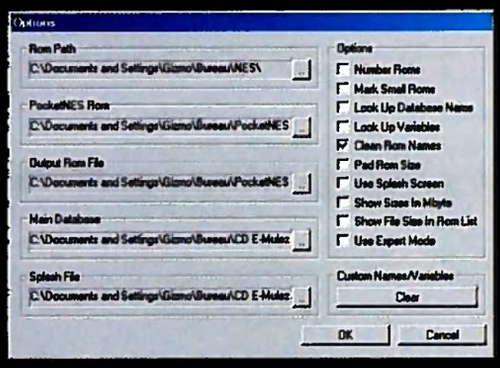
Bref, pour vous rafraichir la mémoire, on vous rappelle le fonctionnement de la bête...

Les sauvegardes possibles

Aujourd'hui, Flubba sort une nouvelle version de *Pocketnes* avec quelques options non négligeables. La première est la possibilité de faire des sauvegardes ! La seconde est de pouvoir échanger *via link* (sur *GBA* seulement) le programme.

En premier lieu, téléchargez la nouvelle version de *Pocketnes* sur notre *site www.emulezmag.com* (un incident indépendant de notre volonté nous a empêché de l'inclure sur notre CD-Rom, vous le trouverez néanmoins sur celui qui accompagnera notre prochain numéro). Ensuite, ouvrez *Pocket Nes Menu Maker*. Allez dans *Options*. Dans *Rom path*, définissez le dossier où se trouvent vos Rom *Nes*. Dans *PocketNes Rom*, spécifiez celui où est placé le programme *PocketNes.gba*. Dans *Output Rom File*, choisissez un nom et l'emplacement où sera créé le programme final. Attention, le nom que vous entrez doit forcément se terminer par .gba. Par exemple, « Emulez.gba ». Dans *Spash File*, indiquez l'endroit où se trouve le fichier *splash.raw* (fourni avec le programme *PocketNes.gba*). Ignorez le reste et cliquez sur *OK*. Revenu au menu normal, cliquez sur *refresh* pour voir apparaitre tous les jeux disponibles. Si vous ne voulez pas d'un jeu qui figure dans la liste proposée, sélectionnez-le et cochez la case *Exclude Rom*. Pour finaliser le programme, cliquez sur *Make Rom*. Votre Rom *GBA* est alors créée. Il vous suffit de la copier sur votre cartouche programmable et de glisser cette dernière dans votre *GBA* ou votre *DS*.

Au niveau des touches, *<R>* + *<Select>* permet de faire une sauvegarde rapide et *<R>* + *<Start>* de charger cette dernière.



Cartouche programmable *GBA*

Pour ceux qui découvrent le monde de la programmation sur *GBA*, voici quelques pistes pour bien débuter. Avant tout, il vous faudra acquérir un *linker*. Il s'agit d'un programmeur de cartouches vierges pour *GBA*. Une fois connecté à un PC, celui-ci permet de transférer des jeux, des données, de la musique, voire de la vidéo ! Son prix n'excède généralement pas une vingtaine d'euros.

Second élément indispensable, la cartouche programmable. Il existe de nombreux modèles, marques et capacités (128 Mo, 256 Mo, 512 Mo, 768 Mo et 1 Go, voire plus).

Ce type de matériel étant assez difficile à se procurer chez les revendeurs traditionnels, il vous faudra passer par la case Internet. La plupart des sites qui vendent des accessoires pour *GBA* proposent désormais ces cartouches, qu'il s'agisse des *EZ-Flash* ou des *Magic Flash* pour ne citer que celles-ci. Comptez environ 90 € pour une cartouche de 256 Mo et 130 € pour la version 512 Mo.

Une tranche de *Quake* !

Jouer à *Quake* sur *PS2*, c'est désormais possible. Vous avez simplement besoin d'une *PS2* modifiée (puce ou *HD Loader*) et du jeu *Quake*, que ce soit en *shareware* ou en jeu complet ! Suivez le guide !

Jeu mythique s'il en est, *Quake* est aujourd'hui remisé dans un tiroir. Vous aimeriez bien le ressortir histoire de tâter de nouveau de la pure sensation de destruction massive, mais bon... Aujourd'hui, les seules ampoules que vous avez aux mains sont dues à une intense activité sexuelle de tripotage de votre manette PS2. Alors oui, la *PS2* offre de très bons jeux, mais dans un coin de votre mémoire restent toujours gravés ces instants magiques de parties endiablées. *Quake* vous manque. Heureusement, *E-mulez* vient à votre secours et vous amène votre rêve sur un plateau : *Quake* sur *PS2*. Si, si.

Quake, c'est un FPS développé par ID Software. Et les petits gars qui bossent pour cette boîte se sont rendus coupables de méfaits aussi célèbres que *Wolfenstein*, *Doom*, *Doom*^{2}, *Herectic*, *Hexen*... Autant dire qu'ils ont une sacrée expérience, qui a valu à *Quake* de devenir une référence incontournable. A tel point que le jeu a donné son nom au genre : un FPS est communément appelé *Quake-like* (et précédemment *Doom-like*, d'ailleurs). Sorti en 1996, le titre a tout balayé sur son passage et a squatté les *hit-parades* des meilleures ventes pendant de longues semaines. Autant dire que le retrouver après tant d'année, ce n'est rien que du bonheur !

Clavier + souris obligatoires

Bon, en premier lieu, on va vous la rejouer désolé, mais le fichier n'est pas inclus sur notre CD-Rom, pour des raisons indépendantes de notre volonté. Le bouclage du CD a eu lieu plus tôt que d'accoutumée alors que le sujet de la *PS2* que nous traitons en ce moment même n'avait pas été décidé. Mais chuuut...

Faut pas le dire, sinon le rédac' chef va me punir. Heureusement, vous trouverez le fichier dans le CD de notre prochain numéro ou dès aujourd'hui sur notre site Internet *www.emulezmag.com*. Navré !

Quoi qu'il en soit, après avoir téléchargé ce fichier, vous le décompresserez et tout un tas de beaux fichiers apparaîtront.

Le principe d'installation est simple : vous devez lancer *quake-vga.elf* ou *quake-ntsc.elf* selon que vous jouez en VGA ou en NTSC. Que ce soit à partir d'un disque dur (*HD Loader*) ou d'un CD gravé (*PS2* pucée), peu importe. Il faut également que vous repreniez le dossier *id1* de votre jeu original *Quake* (ou du *shareware*, ça marche aussi).

Quake fonctionne sans son pour le moment, mais nous espérons qu'une nouvelle version viendra corriger très rapidement ce petit désagrément. Pour pouvoir goûter pleinement aux joies d'un massacre merveilleux au pays du RPG joyeux, il vous faudra un clavier et une souris. Des périphériques classiques pour PC seront suffisants. Pour les connecter à votre *PS2*, il suffit d'acheter un adaptateur, que vous trouverez facilement – par exemple sur le site Lik-Sang (*www.lik-sang.com*) – au doux prix de 30 €.

Ainsi, vous n'aurez aucun souci de gestion des touches. En effet, celles-ci sont trop nombreuses pour être gérées entièrement au *paddle PS2*. D'autre part, *Quake* sans clavier ni souris, ce n'est plus tout à fait *Quake*, non ?

La révolution rétro

Ils connaissent un tel succès que toute pub est inutile. Ils cartonnent tellement qu'en obtenir pour des lots de concours est complètement illusoire. Ils, ce sont les Tivipads, ces petits *joysticks* qui contiennent de vieux jeux et que l'on branche directement sur le téléviseur. Tour d'horizon du phénomène.

Les Tivipads (ou *TV pads*) sont ces espèces de *joysticks* que l'on branche directement sur le téléviseur. Gain de place, facilité de mise en marche et d'utilisation, les Tivipads sont en outre facilement transportables chez un pote / en vacances / chez mémé / dans une voiture équipée d'écrans / dans les toilettes (barrez les mentions inutiles). Bon, OK, encore faut-il avoir une télé dans les toilettes. Mais pourquoi pas, hein ?

Dans *E-mulez* n°2, nous vous présentions les premiers Tivipads, à savoir le *Tivipad Pacman* de Lansay (note : 4 étoiles), l'*Atari TV Video Game System* de Big Ben Interactive (note : 4 étoiles), l'*Arcade Legends Sega Megadrive* (note : 4 étoiles et demie), l'*Arcade Legends Tetris* (note : 1 étoile) et l'*Arcade Legends Space Invaders* (note : 2 étoiles et demie), les trois derniers étant estampillés Nobilis. Aujourd'hui, une multitude de nouveaux produits sont sortis, pour notre plus grand bonheur / malheur (barrez la mention inutile). Ben oui, tout dépend du choix effectué et de la qualité du Tivipad.

Toujours est-il que ces petits bidules cartonnent grave de la mort qui tue (*ndlr : « Toi aussi, apprends à parler le jeune avec E-mulez »*). Tenez, prenez par exemple la divine / sympathique / mignonne tout plein / efficace (soyez sympa, ne rayez aucune mention) Barbara de FH Com qui s'occupe des produits Lansay. Elle nous a avoué (après de nombreuses menaces, il a fallu l'attacher et la livrer à notre meute de rédacteurs libidineux... Sauf Michaël, ben oui, faut pas exagérer non plus) que le *Tivipad Pacman* s'est écoulé à plus de 250 000 exemplaires. Un chiffre à faire baver d'envie tous les éditeurs de jeux. De jouets aussi, d'ailleurs. Notez que pour Noël prochain, vous devriez voir arriver de nouveaux produits, dont certains estampillés Disney, distribués par Lansay et destinés aux plus jeunes. Bon, allez, je la mets en veilleuse et je vous livre les résultats de nos investigations.

Nota bene : tous ces produits fonctionnent avec piles, sauf indiqué, ce qui en fera des compagnons de voyage idéals.

Atari Flashback

Jeux : *Adventure, Air Sea Battle, Asteroids, Battlezone, Breakout, Canyon Bomber, Centipede, Crystal Castles, Desert Falcon, Food Fight, Gravitar, Haunted House, Millipede, Planet Smashers, Saboteur, Sky Diver, Solaris, Sprintmaster, Warlords, Yar's Revenge.*

Avis : les jeux sont de piètre qualité et malgré leur nombre important (vingt au total), seuls un ou deux sont amusants. A ce prix, ça fait mal au cul. Fonctionne sur secteur.

Note : ★★★★★

Caractéristiques : env. 40 €, édité par Atari

Arcade Legends - Sega Megadrive Volume II

Jeux : *Sonic 2, Ecco the Dolphin, Gain Ground, The Ooze, Columns, Alex Kid & the Enchanted Castle.*

Avis : toujours de qualité, ce *TV pad* propose des jeux réussis et vraiment sympas. Un choix judicieux.

Note : ★★★★½

Caractéristiques : env. 35 €, édité par Nobilis

Arcade Legends - Sega Megadrive Street Fighters 2 Special Champions Edition

Jeux : *Street Fighters 2 Special Champions Edition, Ghouls'n Ghosts.*

Avis : deux jeux seulement et un prix gonflé nous obligent à voir à la baisse la note de ce produit pourtant excellent. Deux jeux, certes, mais deux grands jeux. Et deux manettes, également, pour jouer à plusieurs.

Note : ★★★★☆

Caractéristiques : env. 40 €, édité par Nobilis

Tivipad Miss Pacman

Jeux : *Miss Pac-Man, Mappy, , Xevious* et *Galaga.*
Avis : ne serait-ce que pour *Pole Position, Xevious* et l'excellentissime *Galaga*, ce *TV pad* est incontournable.
Note :
Caractéristiques : env. 35 €, édité par Lansay

Tivipad Flipper

Jeux : *Super Star Strike, Paleolithic Pete* et *Skate Scene Pinball.*
Avis : une manette pour jouer au flipper, voilà qui est très étrange et nécessitera un temps d'adaptation. Seulement trois jeux, aussi, ce qui est un peu court. Mais le produit reste de qualité.
Note :
Caractéristiques : env. 35 €, édité par Lansay

Tivipad Batman

Jeux : *Stop the Joker, Bring Down Bane, Than Mr. Free, Sing the Penguin.*
Avis : une manette qui a de la gueule, des jeux assez sympas (malheureusement pas tous inoubliables), il n'en faut pas plus pour que ce *TV pad* soit d'excellente facture. Obligatoire pour les fans de l'homme chauve-souris, à conseiller aux autres.
Note :
Caractéristiques : env. 35 €, édité par Lansay

Tivipad Spiderman

Jeux : *Streets of the City, Doc Ock Horror, Green Goblin's Escape, Venom's Vindication !, Rogues Gallery.*
Avis : cinq jeux *Spiderman* de qualité inégale, mais tous très faciles. Le joystick offre une excellente prise en main et on passe réellement un bon moment.
Note :
Caractéristiques : env. 35 €, édité par Lansay

Tivipad Star Wars

Jeux : *Coruscant Attack, Gunship Battle, Droid Invasion, Original Arcade, Grievous.*
Avis : la déception passée de ne pas avoir droit aux anciens jeux officiels *Star Wars* (ici ce sont des *shoots* à *scrolling* vertical ou horizontal et une sorte de *Space Invaders*), on se trouve face à un produit somme toute agréable, d'excellente facture et indispensable à tout fan.
Note :
Caractéristiques : env. 35 €, édité par Lansay

Lara Croft (85D-60-90)

La pouliche

Nom : Croft
Prénom : Lara
Née le : 14 février 1967
Cheveux : bruns
Yeux : marron clair
Taille : 1m70
Poids : 55kg
Mensurations : 85D-60-90
Père : Lord Henshingly Croft
Mère : Lady Angeline Lodge-Croft
Situation familiale : célibataire. Son prétendu mariage à l'âge de 21 ans résulte d'une erreur du pitoyable traducteur français. Qu'on le pende.
Ces informations sont issues de la biographie officielle.

Inutile de présenter Lara Croft. En 1996, elle a été à l'origine d'un véritable raz-de-marée vidéoludique. Certains des plus jeunes joueurs ont connu leurs premiers émois sexuels en la regardant et en la manipulant dans tous les sens. Adulée puis décriée, désirée puis repoussée, voilà le temps venu de remettre *Lara Croft* au goût du jour.

Tout le monde connaît Lara Croft. Elle en énerve certains, elle en excite (beaucoup) d'autres. L'héroïne du jeu *Tomb Raider* est devenue une icône incontournable du jeu vidéo. Sans rivale aucune, elle s'est imposée comme le personnage féminin le plus virtuellement connu. Dotée de courbes généreuses, d'un petit cul musclé, de lèvres pulpeuses et de deux *Colt 45*, elle sillonne le monde de l'archéologie à la recherche d'artefacts bien planqués dans des endroits piégés à souhait. Mais Lara Croft, c'est bien plus que ça. C'est une véritable licence, exploitée (surexploitée ?) par ses développeurs, Core Design, et son éditeur, Eidos.

Episodes I, II, III

C'est en 1996 que sort *Tomb Raider* premier du nom. Si aujourd'hui il peut paraître bien moche, il n'empêche qu'à l'époque, ce jeu est une véritable révolution. Tout en 3D, il offre des graphismes superbes (pour l'époque, je vous le rappelle) et surtout une jouabilité exemplaire. Ajoutez à cela que vous jouez une héroïne athlétique et bien proportionnée, que vous évoluez sur des parcours bien pensés et vous aurez un mélange de *Prince of Persia* et *Indiana Jones* tout à fait remarquable. L'histoire est toute bête : Lara est à la recherche d'un objet ancien aux pouvoirs mystérieux, caché dans le tombeau de Qualopec au Pérou. Après un entraînement dans la salle de gym pour parfaire votre maîtrise des contrôles, vous êtes plongé au cœur de l'aventure. C'est bien réalisé, c'est passionnant : le succès est monstrueux.
C'est donc en toute logique que sort en 1997 *Tomb Raider II*. Rebelote. Graphismes améliorés, jouabilité toujours réussie, le titre cartonne grave une nouvelle fois. Le scénario vous envoie en Chine pour retrouver la dague

IN THEATRES JUNE 15

de Xian qui assure à quiconque se la plante dans le cœur un pouvoir incommensurable. C'est toujours aussi passionnant, bref on en redemande.
Et ça tombe bien, parce que l'année suivante débarque *Tomb Raider III*. Lara parcourt cette fois l'Inde, le Pacifique, le Nevada, Londres et l'Antarctique à la recherche d'artefacts maléfiques. Le moteur graphique a été presque entièrement revu et on accède enfin à des résolutions supérieures à 640 x 480 points.
Seulement voilà, si le jeu cartonne toujours, il commence à s'essouffler. Certes, on pilote

des véhicules, mais après ? Les innovations ne sont pas révolutionnaires. On aime toujours, hein, mais on espère plus pour l'*opus* suivant.

Episodes IV, V, VI

Car quatrième *opus* il y a. Il sort en 1999 sous le nom de *Tomb Raider : Last Revelations*. On commence par diriger une Lara adolescente, ce qui est assez amusant, puis on parcourt l'Egypte afin d'empêcher un cataclysme de s'abattre sur le monde. Scénario poussif, intérêt non renouvelé, nouveautés rares et peu encourageantes, les fans adorent toujours, mais les autres commencent sérieusement à se lasser. L'idée de la vraie fausse mort de Lara est d'ailleurs le point d'orgue de ce déclin. Lara tombe en désuétude, malgré quelques bons passages dans ce nouvel *opus*.
En 2000, *Tomb Raider V : Chronicles* apparaît. Lara est présumée morte. Deux de ses

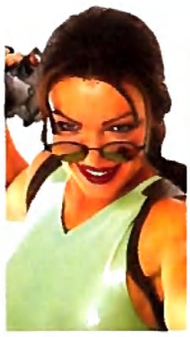
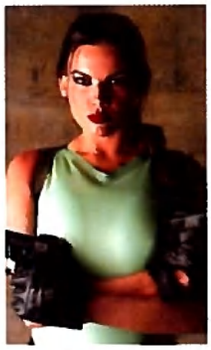
amis s'en vont relater quatre de ses aventures passées, en mémoire de la belette. Rome, Russie, Irlande et dans l'immeuble de Von Croy Industries. Sans doute le moins passionnant de la série, ce *Tomb Raider* a un scénario peu captivant et un peu le goût de réchauffé. Peu d'innovations, le principe n'a pas changé, bref les fans commencent à être moins nombreux même si, une nouvelle fois, le jeu se vend bien.
Voyant la licence s'essouffler, Eidos et Core Design mettent le holà. Ce n'est qu'en 2003 qu'un nouvel *opus* débarque. *Tomb Raider : Angel of Darkness*. On espère une nouvelle fois beaucoup, trop sans doute. Le scénario casse littéralement avec les aventures passées de l'héroïne : accusée de meurtre, elle va devoir mener l'enquête pour trouver les preuves qui

Les films

Après diverses rumeurs selon lesquelles Sandra Bullock (pourquoi pas ?), Liz Hurley (bof...), Demi Moore (mouais...), Catherine Zeta-Jones (trop boulotte) ou Vanessa Demouy (au secours !) tiendraient le rôle de Lara Croft, c'est finalement Angelina Jolie (bon choix) qui incarne l'icône fantasmagorique du jeu vidéo. Le résultat est plutôt réussi en matière de choix d'actrice. Si, si. Par contre, d'un point de vue scénaristique, c'est une catastrophe.
En 2001 sort *Lara Croft : Tomb Raider*, réalisé par Simon West. Lara y est opposée à une organisation secrète, les Illuminati. Ces derniers tentent de recomposer un artefact puissant, un triangle sacré qui ferait revenir à la vie les anciens guerriers Illuminati. Reposant sur un scénario catastrophique, le film semble n'être qu'un enchevêtrement de scènes d'actions poussives et tape-à-l'œil, dotées qui plus est d'effet spéciaux peu convaincants.
Peu importe, en 2002 on nous ressert un *Tomb Raider : Le berceau de la vie*, réalisé par Jan de Bont. Lara y cherche la boîte de Pandore, tout en s'opposant à un docteur fou et sa horde de Chinois tueurs. N'en déplaise aux critiques, j'ai préféré le second film, tout en étant d'accord pour dire que, ma foi, c'est également une merde. D'un point de vue scénaristique, surtout, même si l'histoire y est un poil plus développée.
Après deux ratages pareils, forcément, pas de troisième film prévu... Dans un sens, tant mieux.

Les incarnations

En 1997, Eidos choisit Nathalie Cook pour promouvoir son nouveau jeu, *Tomb Raider*. Les ventes explosant, ils décident de la remplacer par quelqu'un de plus connu, en l'occurrence Rhona Mitra. En résultent des apparitions remarquées aux salons de l'E3 ou de l'ECTS, quelques passages télé et magazine, ainsi qu'un disque, *Getting Naked*, bien naze. Jugée incontrôlable, Rhona Mitra est licenciée à la fin de l'année. C'est d'ailleurs à cette même période que l'on commence à parler d'une adaptation cinématographique du jeu. Vanessa Demouy en profite pour faire un coup de pub en incarnant *Lara Croft* pour une séance photo dans VSD. Elle ira même jusqu'à déclarer être en mesure d'incarner la belle à l'écran si on veut bien d'elle (heureusement, non... faut pas déconner non plus !). La nouvelle Lara officielle pour 1998 est Nell McAndrew. Lorsque, finalement, elle pose pour *Playboy*, Eidos pète un câble et se sépare d'elle. C'est en 1999 que Lara Weller est choisie pour être la quatrième Lara Croft afin de, justement, promouvoir l'*opus* IV. Lucy Clarkson sera le cinquième emblème pour *Tomb Raider V*. Enfin, Jill de Jong est la sixième lors de la sortie de *Angel of Darkness*. Aujourd'hui, les paris vont bon train : qui sera la prochaine Lara ? On rappelle Vanessa ? Naaaaan, on déconne...

lui permettront d'être innocentée. Sombre, avec une touche de mysticisme, cet épisode est bien réalisé (malgré des caméras poussives), joli à voir, mais une nouvelle fois, il n'arrive pas à raviver la flamme. Rien de bien innovant en ce qui concerne la jouabilité. Malgré des ventes honorables (mais décevantes), le jeu est descendu rapidement (et sans doute un peu stupidement) par certaines critiques et par la communauté des joueurs.

Les BD

En 1999, les éditions Glénat sortent *Tomb Raider : Dark Eons*, par Alice et Fréon. L'histoire, peu convaincante (malgré le scénariste de l'excellente BD *Le Troisème Testament* et un bon dessin), n'a d'intérêt que dans l'amusante suggestion de l'homosexualité de l'héroïne... Ce tome 1 n'aura pas de suite.

Côté comics, par contre, Lara apparait dans deux épisodes de la série *Witchblade* (1997 et 1998) avant d'avoir sa propre série fin 2000. Aujourd'hui encore, ce comics continue de paraitre, édité par Topcow aux USA et Semic en France.

En 2005, Lara fera son *come back*... Nous verrons cela plus loin. Elle apparaîtra également sur *Gameboy Color*, *GBA* et téléphones mobiles (*Nokia 3200, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 7210, 7250, 7650, Motorola v525, v600, T720, T720I, Sharp GX10, GX20, Sagem My-V65* : allez voir sur *www.tombraidermobile.com*) dans des jeux plutôt sympathiques.

Lara poil

Mais revenons maintenant à notre moutonne : Lara Croft. Bien entendu, un tel succès ne pouvait qu'affûter les désirs les plus libidineux des plus sexuellement dérangés des joueurs. Résultat, des « *fakes* » (comprenez de fausses images) de Lara Croft nue sont apparues rapidement sur Internet. Que dis-je, ont envahies littéralement la Toile. Le phénomène s'est incroyablement répandu, avec plus ou moins de bon goût et de réussite. Encore aujourd'hui, alors que Lara Croft se fait plus rare, on trouve ces *fakes* par dizaines. Mais ces excès d'hormones mâles de la part de quelques dessinateurs boutonneux n'ont pas été les seuls débordements concernant Lara Croft. Des petits malins se sont en effet amusés à développer un *patch* pour le jeu PC permettant de voir Lara nue dans le jeu *Tomb Raider* premier du nom, dans son tutorial (salle de gym) et son premier niveau. Le *patch* au doux nom de *Nude Raider* a grandement contribué à la folie Lara Croft. Forcément, Core Design et Eidos se sont lancés à l'assaut des petits délurés, qui ont préféré baisser les bras (et leur culotte) et ont fermé derechef le site sur lequel ils distribuaient ce *patch*. L'histoire n'est pas allée plus loin. Sauf que... le mal était fait. Enfin, le mâle était fait, surtout. Résultat, le *patch* a continué de circuler sur le Net. Et des petits futés en ont aussi développé un pour *Tomb Raider II*. Et d'autres encore pour *Tomb Raider III*... Comme à *E-mulez* nous sommes pour participer à votre éducation sexuelle et que nous savons que 100% de nos lecteurs sont de gros cochons (voire de belles cochonnes), nous vous livrons les *patches* sur notre CD (chut, hein, faut pas le répéter...). Et comme nous ne sommes pas des chiens, ce sont les *patches* de *Tomb Raider I, II et III*, certes, mais

1996
Tomb Raider
(*Playstation*, PC, *Saturn*)

1997
Tomb Raider II
(*Playstation*, PC)

1998
Tomb Raider III
(*Playstation*, PC)

1999
Tomb Raider IV : Last Revelations
(*Playstation*, PC, Mac)

2000
Tomb Raider V : Chronicles
(*Playstation*, PC, Mac, *Dreamcast*)
Tomb Raider
(*Gameboy Color*)

2001
Tomb Raider : The Curse of the Sword
(*Gameboy Color*)

2002
Tomb Raider : The Prophecy
(*GBA*)

2003
Tomb Raider VI : Angel of Darkness
(PC, *PS2*)

Tomb Raider : The Osiris Codex
(Mobile)

2005
Tomb Raider : Legend
(*Xbox*, *PS2*, PC, *Xbox 360*, *PSP*)

également *IV*, *V* et *VI* que nous vous offrons ! Reportez-vous à leurs fichiers texte pour savoir comment les utiliser. Il y en a deux pour *Tomb Raider I* et *VI*, prenez celui que vous voulez. Attention, il y a des risques que cela ne fonctionne pas sur certaines versions. Dans un tel cas, euh... padbol.

No future ?

Lara aura connu d'autres aventures : portée à l'écran sous les traits d'Angelina Jolie, par exemple. Deux films sortiront et, heureusement, il n'y en aura pas de troisième (voir encadré « Les films »). Des BD (voir encadré « Les BD ») et des pubs (voir encadré « Pub ») aussi. Et notre héroïne sera même incarnée par des mannequins comme Rhona Mitra (voir encadré « Les incarnations », c'est chouette les encadrés). Figurines articulées ou de collection sont aussi de la partie. Bref, Lara Croft est partout. U2 l'utilise même sur scène dans sa tournée Popmart (1997). Aujourd'hui, le futur de Lara Croft est en marche. *Tomb Raider Legend* sortira à la fin de l'année sur PC, *Xbox* et *PS2*. Des versions pour *PSP* et *Xbox 360* sont également prévues (sans date de sortie annoncée). Après des derniers épisodes ratés, Eidos a décidé cette fois de retirer carrément la licence au créateur, Core Design, pour la refourguer à Crystal Dynamics. Le résultat, graphiquement encourageant, est un retour aux sources : on retrouve Lara à son époque recherche d'artefacts dans des cités oubliées et des temples remplis de pièges. Plus (dans le sens aucun) de véhicules, plus (dans le sens davantage) de mouvements et de gadgets, on se prend à espérer un retour au premier plan de la belette. Certains crieront toutefois au meurtre en observant la poitrine (réduite) de leur femme fétiche.

Des espoirs...

Voilà. Vous savez désormais tout sur Lara Croft. Alors maintenant, la question se pose : Eidos n'a-t-il pas surexploité son modèle au point de le détruire ? Sans doute. A force de jeux peu inspirés, Lara est devenue une poupée sans consistance. On la croyait aussi belle qu'intelligente, on en doute désormais. Le *flop* des films a fini d'enterrer l'icône. La mode Lara Croft est bel et bien passée. Et pourtant, il en faudrait peu pour que la furie redémarre : un meilleur choix quant aux opérations *marketing* (Lara chez Seat, quelle ridicule idée), un *Tomb Raider : Legend* bien réalisé et réellement innovant... et, ma foi, pourquoi pas un passage dans *Playboy* ? Loin de tuer le mythe, cette action ajouterait sans doute au son prestige de Lara en la hissant au statut de belles du monde. Elle bute bien tout un tas d'animaux et de types sans sourciller, alors pourquoi jouerait-elle les saintes-nitouches lorsqu'il s'agit de tomber le *tee-shirt* ? On se prend à espérer que *Lara Croft* devienne plus qu'une simple héroïne de jeu vidéo : une créature de rêve presque à la portée de nos lèvres... Allez, Eidos, que diable, un peu d'espièglerie – c'est la vie de Candy – et surtout d'imagination !

PUB

Evidemment, un tel succès, ça attire les publicitaires. Résultat, Lara Croft a vanté les mérites de voitures (Seat), d'une boisson (Luccozzade) et d'une chaîne de télévision américaine (Scifi Channel). Nous vous proposons de retrouver les vidéos des publicités Seat sur notre CD, y compris la fin inédite de l'une d'entre elles (fichier *special.mpg*) !

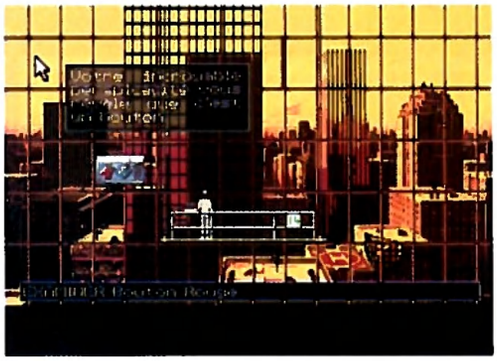
Tant va le Crughon à l'eau qu'à la fin, euh... tout pète ?

Les Voyageurs du temps **est l'un des plus célèbres jeux d'aventure jamais réalisé. Et non seulement il est français, m'sieur dame, mais il a marqué toute une génération de joueurs. Alors forcément, on vous en parle.**

C'est drôlement facile de laver des carreaux. On met du produit, on frotte avec une éponge, on passe la raclette et hop, c'est tout propre. C'est tellement simple, en fait, qu'on se demande pourquoi vous ne le faites pas plus souvent chez vous. Et ça vaut pour moi aussi. Sauf que chez moi, y'a Moumoune qui passe derrière et qui critique mon coup de raclette et hurle à chaque trace laissée. Alors maintenant, je ne fous rien, au moins elle gueule pour quelque chose. Vous aussi ?

En plus, entre nous, laver les carreaux, c'est vraiment risqué. On risque de se retrouver à faire du feu avec des silex ou à visiter un monastère. Si, si, regardez *Les Voyageurs du temps* ! Vous incarnez un modeste laveur de carreaux qui est pris dans un affrontement intergalactique et temporel. Alors forcément, hein, ça fait réfléchir. Notez bien qu'en l'an 4315, les Crughons, race d'extraterrestres vraiment crès crès méchants, ont décidé d'exterminer les Terriens. Oui, mais ces derniers,

pas cons, ont créé un bouclier autour de la planète bleue, en attendant que Goldorak arrive. Résultat, les Crughons sont comme des imbéciles à ne pas pouvoir traverser ce bouclier. Or, comme tout le monde sait, le Crughon a mauvais caractère. Alors il essaye de feinter l'Humanité : il voyage dans le temps. Objectif : placer des bombes à retardement (vachement à retardement, même) aux endroits précis où seront quelques milliers d'années plus tard entreposées les pièces indispensables au bon fonctionnement du bouclier terrien.



1989
L'ayatollah Khomeiny condamne à mort l'écrivain Salman Rushdie, auteur des *Versets Sataniques* (14 février).

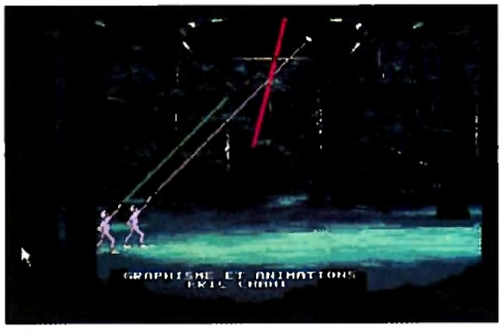
Only you can save mankind

Et vous voilà dans la peau du sauveur de l'Humanité pour dans pas mal d'années. Dans des temps où même vous, vous serez mort, alors en réalité pourquoi vous faire suer comme ça, hein, pourquoi mais pourquoi ? De 1989 à la Préhistoire, en passant par le futur ou le Moyen-Age, que vous dire de plus que « bon voyage » ?

A sa sortie, le jeu *Les Voyageurs du temps* a cartonné. Les raisons de ce succès sont multiples : facilité d'utilisation, certes, scénario sympa, aussi, mais surtout, prouesse technologique. Graphiquement, c'est tout à fait sublime. Les décors sont à couper le souffle.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989
Genre : aventure
Editeur : Delphine Software
Jeu disponible sur PC, *Amiga*, *Atari ST*



Les énigmes sont ardues, mais pas irréalisables et le tout tient sur trois disquettes de pur bonheur. D'ailleurs, pour vous prouver que je ne raconte pas n'importe quoi, il suffit de voir les récompenses amassées. Tilt d'or du meilleur jeu d'aventure, Gen4 d'or itou, et j'en passe... Ce jeu français a marqué toute une génération de joueurs sur *ST* et sur *Amiga* principalement.

Aujourd'hui, Delphine Software a disparu (d'ailleurs, quelqu'un sait-il qui détient les droits ? Contactez la rédac' !). Mais derrière elle, la firme éditrice a laissé, entre autres, un jeu complètement culte.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★☆
Jouabilité : ★★★★☆
Multijoueur : non
Note globale : ★★★★★

Solution complète

Première époque : le présent.

Sur l'échafaudage. Prenez le seau, examinez l'échafaudage, actionnez le bouton rouge puis la fenêtre.

Dans l'immeuble. Saisissez-vous du sac en plastique dans la poubelle. Marchez sur le tapis pour récupérer la clef, puis ouvrez le placard pour prendre la bombe insecticide. Utilisez le seau sur l'évier, ouvrez la porte des WC pour prendre le petit drapeau. Utilisez le seau rempli sur la porte de votre patron et actionnez la porte de droite.

Dans le bureau. Utilisez la clef sur le placard en bas à gauche, puis examinez la machine à écrire pour noter le code (40315). Actionnez le tiroir du bureau pour prendre les feuilles de papier, examinez la carte et utilisez le petit drapeau sur le trou.

Le passage secret. Examinez le clavier de commande et tapez le code de la machine à écrire (40315).

Dans le labo secret. Examinez la machine, actionnez le bouton vert. Utilisez les feuilles de papier sur l'ouverture, actionnez le bouton rouge. Récupérez les documents et placez-vous sur le rond blanc par terre.

Deuxième époque : le Moyen-Age

Dans les marais. Marchez sur la zone verte pour éviter les sables mouvants. Approchez-vous des moustiques, utilisez la bombe insecticide sur eux. Examinez et prenez l'éclat par terre.

Au bord du lac. Explorez le pied de l'arbre au bord du lac, utilisez la corde sur la branche. A votre réveil, prenez la chemise et le pantalon sur les buissons pour vous changer.

Dans le village. Allez dans la clairière pour actionner l'arbre. Ramassez la pièce sur le sol, puis allez à l'auberge pour donner la pièce à l'aubergiste. Montrez le pendentif au garde. En sortant du château, prenez la lance du garde endormi. Retournez à la clairière et utilisez la lance sur la soutane dans l'arbre.

Dans le monastère. Allez au monastère, examinez l'étincelle entre la queue et la patte arrière du loup. Retournez au bord du lac, utilisez le sac en plastique sur le lac. Allez jeter la bombe à eau sur le loup, changez-vous en moine et entrez. Vous devez marcher en longeant le mur dans le même sens que les moines ! Entrez dans la salle de gauche et approchez-vous du moine. Pénétrez dans la salle de droite et rendez-vous près du vieux moine. Retournez dans la salle de gauche. Prenez la coupe, allez la remplir dans la cave (la salle du fond) et donnez-la au vieux moine. Fouillez-le, utilisez la télécommande sur le meuble, prenez la carte d'accès. Retournez dans la cave et utilisez la télécommande sur le tonneau en haut de l'échelle.

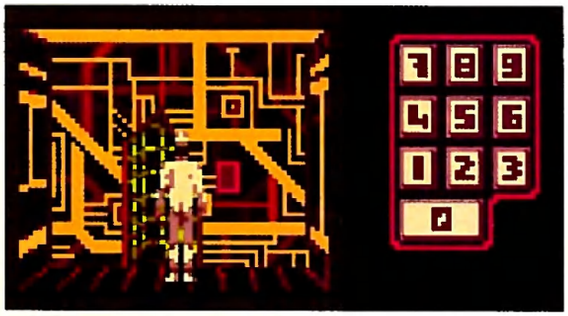
Dans le labo secret. Examinez la prison de verre. Prenez la capsule de gaz et utilisez la carte d'accès sur le poste de contrôle.

Troisième époque : le futur

Dans les ruines. Examinez les décombres en bas à droite. Changez d'écran, explorez les débris de gauche et actionnez ceux de droite, puis la plaque d'égout.

Dans les égouts. Utilisez le chalumeau sur le robinet et le chalumeau rempli sur la métapieuvre.

Dans le métro. Utilisez la lance sur la camera. Examinez le récupérateur du distributeur. Utilisez la pièce sur la fente à monnaie deux fois de suite. Prenez le métro, descendez les escaliers. Examinez les fusibles à gauche de



la porte, remplacez le fusible grillé. Remontez et passez par l'escalator dès que l'hôtesse se maquille.

Dans la base des Crughons. Utilisez la clef sur la grille d'aération. Faites de même avec la capsule de gaz puis le journal sur le conduit d'aération. Sortez.

Quatrième époque : la Préhistoire

Dans la grotte. Rejoignez Loan pour qu'elle vous donne une arme. Sortez vers la gauche et tuez tous les Crughons. Examinez Loan trois fois et utilisez le pendentif sur elle.

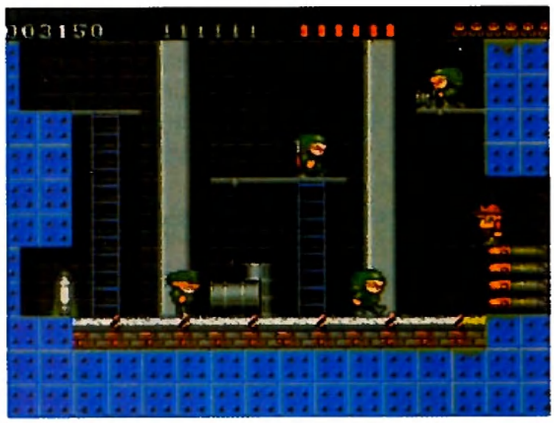
Au vaisseau. Allez devant le vaisseau et examinez le Crughon pour trouver une carte. Entrez dans le véhicule, utilisez la carte dans la fente à cartes. Allez vers le caisson, actionnez-le et prenez les vêtements. Devant la porte, utilisez les habits sur la camera, entrez dans le caisson et actionnez-le.

Avec la bombe. Après un long voyage, et avant que les gardes n'entrent dans le vaisseau, utilisez la pilule et allez près de la porte. Sortez du véhicule dès que les gardes sont entrés. Allez vers les caisses de gauche et actionnez-les. Entrez et avancez jusqu'à la salle des ordinateurs. Utilisez la carte sur la console (il faut qu'il vous reste au moins 2 min 30 si vous voulez réussir). Sortez de la salle et rejoignez la sortie.

Tadadada dadada, tadadada dadada dada...*

* Indiana Jones, vous connaissez ?

Un aventurier au chapeau mou, poursuivi dans un couloir par une énorme pierre ronde qui menace de l'écraser... Tout ça parce qu'il a eu l'imprudence de pénétrer dans un ancien temple rempli de pièges et d'artefacts inestimables. Ça vous rappelle quelque chose ? Oui, *Rick Dangerous*...



Si vous nous suivez régulièrement, vous savez qui est Philippe Fenech (aussi surnommé « petit renard du désert »). Notre dessinateur suppléant du dernier numéro est sacrément gonflé. Non seulement il exige d'être rémunéré pour ses travaux, mais en plus, il a subrepticement placé un « Tiens, il y a un jeu qui a marqué mes tendres années, tu devrais en parler ». Alors bon, forcément, je l'ai envoyé paître. Et pour me calmer, je lui ai collé quelques coups de pied aussi. J'aime bien ça, moi, donner des coups de pied.
Mais c'était sans compter avec sa charmante et délicieuse épouse qui me glissait, entre deux soupirs orgasmiques et baisers langoureux, qu'il lui rendait la vie impossible depuis cet évènement. Et que ce serait bien que je m'exécute pour qu'elle retrouve sa tranquillité. Après avoir pensé un temps à l'exécuter, lui, j'ai finalement obtempéré, non sans avoir ajouté une couche de coups de pied, pour le *fun*. Que voulez-vous, la chair est faible. Alors voilà mon Philou, on va parler de ton jeu culte : *Rick Dangerous*. Et passe le bonjour à Madame.
Rick Dangerous est librement inspiré d'*Indiana Jones*, comme vous vous en doutez. Alors qu'il pilotait un avion au dessus de la forêt amazonienne à la recherche de la tribu cannibale des Goolu, Rick Dangerous s'est crashé. Il se lance donc dans l'exploration des lieux – ou plutôt de cavernes pleines de pièges et d'indigènes hargneux –, armé d'un bâton, d'un pistolet et de dynamite.

1988

Le ténor Luciano Pavarotti a droit à 165 rappels du public et est applaudi pendant 67 minutes pour son rôle de Nemorini, dans l'opéra *L'Elixir d'amour* de Donizetti, présenté à l'Opéra de Berlin (24 février).

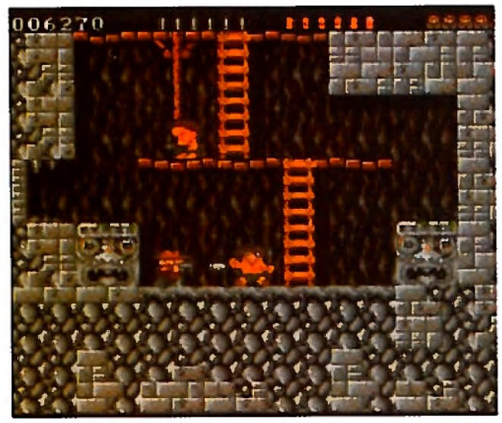
Rick Dangerous World Tour 88

Château, tombes égyptiennes et camp nazi seront également au menu de la visite qui se déroulera sur plusieurs continents, vous vous en doutez. Entre indigènes, amazones, Egyptiens et Nazis, sans parler des innombrables pièges (il faut bien insister sur la présence des pièges, si, si...), Rick aura fort à faire.
Rick Dangerous est un jeu de plateforme qui met en scène un chti bonhomme avec une grosse tête, de petites jambes et des mimiques à se tordre de rire. Il court, saute, s'aplatit, tire, fait sauter des cibles et tout un tas d'autres choses. Il meurt aussi. Et comme vous n'avez que huit vies, c'est difficile... très difficile.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1988
Genre : plateforme
Editeur : Firebirds
Jeu disponible sur PC, *Amiga*, *Atari ST*, *Amstrad CPC*, *C64*

Doté d'une réalisation splendide, d'une ambiance prenante, d'une jouabilité extraordinaire et de graphismes sympathiques (préférez les versions *ST* et *Amiga* à celle du PC), *Rick Dangerous* a été un énorme succès qui a révélé un nouveau studio de développement : Core Design... Le même qui s'est illustré quelques années plus tard avec... *Tomb Raider* ! Bref, un incontournable dont nous vous offrons trois excellents *remakes* sur notre CD. C'est-y pas l'bonheur, ça ?



LES NOTES

Graphisme : ★★★☆☆
Intérêt : ★★★★☆
Jouabilité : ★★★★☆
Multijoueur : non
Note globale : ★★★★☆

Tam tadadadadadadam tam tadadadadadadam *

* *Star Wars' Darth Vader Theme*, vous connaissez ?

Prendre part à l'aventure *Star Wars*, se glisser dans la peau d'un chasseur de primes et venir filer un coup de main à Luke et à ses amis, voilà une idée qu'elle est bonne. Voilà également une idée qu'elle est drôlement bien réussie dans un jeu devenu totalement culte.

Il fut un temps où Lucas Arts ne produisait que des merveilles de jeux vidéo. Et *Star Wars : Dark Forces* est l'un de ces prodiges. Pensez donc ! Le jeu de massacre en vue subjective, ou FPS pour les intimes, était en cette bonne vieille année 1995 en plein boum. *Doom²* avait cartonné l'année précédente, *Heretic* remportait un joli petit succès, bref, les joueurs ne juraient plus que par ce genre de jeu. En revanche, le dernier *Star Wars* remontait à plus de dix ans (1983 pour le *Retour du Jedi*, je vous le rappelle) et le tournage de la nouvelle trilogie n'était pas encore d'actualité (*l'Episode I* date de 1999, pour ceux qui auraient oublié). Bref, *Star Wars* était dans le creux de la vague et Lucas Arts commençait à s'essouffler dans ses jeux d'aventure (pourtant sublimes). Et hop, voilà que *Star Wars: Dark Forces* arrive dans les rayons et ravive en nous des souvenirs forts.

1995

Inauguration du pont de Normandie permettant de relier Le Havre et Honfleur en traversant la Seine (20 janvier).

Cheat code

LACDS : carte on/off ; *LAIMLAME* : god mode ; *LAMAXOUT* : tous les objets ; *LAPOGO* : traverser les murs ; *LAPOSTAL* : toutes les armes et les munitions ; *LAREDLITE* : ennemis paralysés ; *LAUNLOCK* : toutes les clefs ; *LABRADY* : munitions au max. Niveau 1 : *LASECBASE* ; niveau 2 : *LATALAY* ; niveau 3 : *LASEWERS* ; niveau 4 : *LATESTBASE* ; niveau 5 : *LAGROMAS* ; niveau 6 : *LADTENTION* ; niveau 7 : *LARAMSHED* ; niveau 8 : *LAROBOTICS* ; niveau 9 : *LANARSHADA* ; niveau 10 : *LAJABSHIP* ; niveau 11 : *LAIMPCITY* ; niveau 12 : *LAFUELSTAT* ; niveau 13 : *LAEXECUTOR* ; niveau 14 : *LAARC*.

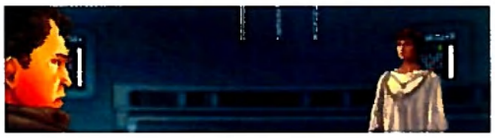
Notamment parce que le jeu est vraiment de qualité. Mais ne mettons pas le *speeder* avant les Ewoks et parlons un peu de cette formidable réalisation.

Tiou Tiou Tiou (tirs de laser)

Dans *Dark Forces*, vous entrez dans la peau de Kyle Katarn, une sorte de Han Solo, mercenaire *freelance*. Alors que vous avez déjà bossé pour l'Empire, vous n'êtes aujourd'hui plus trop dans les petits papiers des puissants. La faute à Jan Ors, un officier rebelle que vous avez aidé à s'évader d'une prison impériale. Jan Ors a désormais une confiance aveugle en vous et, forcément, ça vous fait plaisir, ça. C'est pas si souvent, hein ? Alors le bougre va en profiter pour vous envoyer faire tout un tas de missions supplémentaires, vous transformant peu à peu en super agent rebelle. Tout au long de quatorze niveaux, vous allez donc vivre une aventure qui prend place intégralement dans l'histoire de *Star Wars*. Et ça, c'est plutôt *cool*. Tout comme les armes à votre disposition. Tâter du *blaster*, en voilà une chose qu'elle est bonne. Le bruit des lasers, celui des vaisseaux, les Stormtroopers, les Droïdes, j'en passe et j'en oublie, tout est réuni pour retrouver une multitude de petits détails qui font que l'on n'oublie jamais que, oui, c'est vrai, on est dans *Star Wars*. Ajoutez une réalisation impeccable, des graphismes très réussis pour l'époque et une ambiance du tonnerre et vous aurez la recette de la réussite. Encore aujourd'hui, ça donne vraiment envie d'y rejouer.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1995
Genre : FPS
Editeur : Lucas Arts
Jeu disponible sur PC, Mac, *Playstation*



LES NOTES

Graphisme :
Intérêt :
Jouabilité :
Multijoueur : non
Note globale :

Tadadadadam Tadadadadam Tadadadadam Tadam*

* Starsky & Hutch, vous connaissez ?

Avant la déferlante *GTA: Vice City* ou plus récemment *GTA: San Andreas*, *Grand Theft Auto* a connu des débuts laborieux pour s'imposer comme un simple jeu et non pas un défit à l'autorité policière. Un débat qui a très certainement contribué au succès du titre.

Que ce soit avec *Vice City* et son ambiance « *Deux flics à Miami* », version un peu plus truands toutefois, ou avec *San Andreas* et son ambiance hip hop « Yo tu l'as vu mon *big gun* dans ta face ? », *Grand Theft Auto* est devenu un incontournable du jeu vidéo et cartonne comme jamais. Les ventes explosent et les développeurs se frottent les mains. Pourtant, entre nous, pas grand monde n'aurait parié un kopek sur cette bande de dégénérés du bulbe à leur début. Surtout pas les instances religieuses et morales de notre beau pays, des USA ou de je ne sais encore quelles autres contrées, mais bon, ne nous emballons pas et expliquons...

Dans *GTA* premier du nom (et dans ses suites également, d'ailleurs), vous jouez un apprenti voyou/meurtrier/voleur, bref, un salaud de la pire espèce. Son unique but dans la vie semble être de grimper les échelons dans le syndicat du crime. Vous écrasez au passage quelques piétons ou quelques policiers, parce que vous pouvez « emprunter » tout un tas de véhicules et que c'est plus drôle comme ça.

1997

Le langage morse est définitivement abandonné (1er février).

Coup de pouce

Dans l'écran de sélection des personnages, appuyez sur la touche *DEL* et entrez les codes :
6031769 : vies infinies ; *CQLL,ENIGEL* : appuyez sur * pour toutes les armes ; *HQTE,QCHINE* : multiplicateur de points ; *IQ,THELQZ* : pas de police ; *ITCOULDBEYOU* : donne 999 999 999 points ; *ITSGQLLUS* : tous les niveaux accessibles ; *ITSTQNTRU* : vies infinies ; *NINEINQROZ* : toutes les villes

Vade retro GTA

Il n'en fallait pas plus pour relancer la polémique du jeu vidéo qui est l'invention du diable et pervertit notre belle jeunesse. Interdit dans certains pays (et Etats, si mes souvenirs sont bons), *GTA* remporta néanmoins un bon gros succès, notamment en raison de cette affaire. Pourtant, pas de quoi crier au génie : le jeu se joue avec une vue de dessus, le graphisme est très sommaire, la jouabilité n'est pas tout à fait au point... Voilà l'exemple type du jeu qui aurait dû passer inaperçu et qui, finalement, a bien marché du fait de son occupation de la scène. Mais bon, soyons honnête, ce n'est pas non plus la daube de l'année. C'est même plutôt un bon jeu, si l'on arrive à prendre un peu de recul vis-à-vis de sa morale douteuse. On s'y amuse bien, on joue les caïds, on sème la terreur dans les villes, on se lance dans des courses-poursuites avec les flics... Les missions sont variées, les terrains de jeu très importants, bref c'est assez sympa dans l'ensemble. Pas de quoi fouetter un chat, sauf pour le plaisir, mais pas non plus catastrophique.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1997
Genre : action
Editeur : Rockstar Games
Jeu disponible sur PC, *Playstation*, *Gameboy*

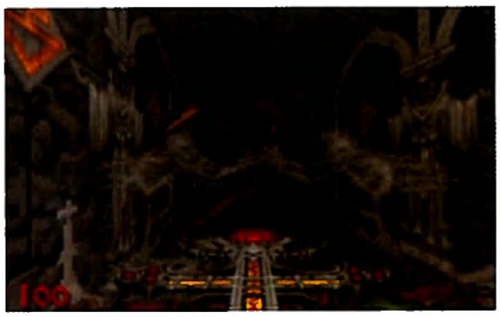
LES NOTES

Graphisme : ★★★☆☆
Intérêt : ★★★★☆
Jouabilité : ★★★☆☆
Multijoueur : non
Note globale : ★★★☆☆

Tadadadam Tadam Ta da dadadadam*

*Conan, vous connaissez ?

Après *Doom*, *Doom²* ou encore *Heretic*, ID Software revient avec ce qu'il sait faire le mieux : un FPS. Cette fois, c'est dans un monde médiéval fantastique que l'éditeur va nous envoyer. Un monde de magie peuplé de monstres inquiétants. Chouette !



Si *Hexen* n'a pas été le succès le plus flagrant d'ID Software (*Doom*, *Wolfenstein 3D*, etc.), il n'en reste pas moins l'un des jeux les plus marquants de son époque. D'autant plus qu'il est réellement le dernier de sa catégorie. La même année, en effet, sortira *Quake*, qui va véritablement tout balayer sur son passage et lancer un nouveau mode de jeu. *Quake* ne propose pas vraiment de scénario et s'appuie avant tout sur l'affrontement multijoueur. *Hexen*, c'est tout l'inverse. Le mode multijoueur n'est pas forcément passionnant (soyons honnête), mais le mode solo est plutôt original et réussi. Au début du jeu, vous choisissez l'une des trois catégories de personnages, à savoir le barbare (beaucoup de dégâts, attaques au corps à corps), le magicien (attaques à longue distance, dégâts moindres) ou le clerc (entre les deux). Les armes se classent en deux groupes : celles destinées au corps à corps (hache, marteau) ou au combat à distance (arc de la mort, bâton du serpent, etc.). Ces dernières envoient boules de feu ou décharges électriques. Les ennemis sont des sortes de minotaures, des moines sombres, des dragons, des chevaliers et tout un tas d'autres monstres que l'on croirait issus de l'imagination de Tolkien.

Pour quoi il me parle de *Quake*, lui ?

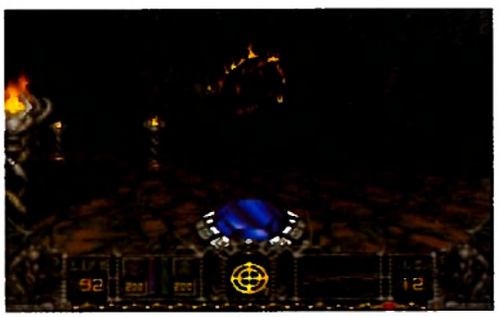
Les points forts de *Hexen* résident dans un monde étrange, doté d'une ambiance *heroïc-fantasy* plutôt inédite et agréable dans un FPS, des sons vraiment bien réussis et des armes originales. Côté graphisme, on pourrait s'enthousiasmer sur les décors, mais entre nous, ils ne valent pas ceux de *Quake*, même si, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ils sont d'excellente facture. En fait, comme vous l'aurez compris à la lecture de ces quelques lignes, c'est *Quake* qui viendra enterrer *Hexen*. Non pas que ce dernier soit un mauvais jeu, bien au contraire ! Il aurait sans doute pu connaître le même succès que *Doom²* ou *Heretic*, mais la déferlante *Quake* sera telle que rien ne va subsister par ailleurs. Aujourd'hui toutefois, on retrouve *Hexen* avec une vague nostalgie et un certain plaisir. Notez que la version démo (que l'on doit pouvoir encore trouver sur le Net) est multijoueur.

1996

Michael Jackson épouse Debbie Rowe, une infirmière plasticienne, en Australie (14 novembre).

Cheat code
(version commerciale)

SATAN : god mode ; *NRA* : toutes les armes ; *DELIVERANCE* : mode cochon ; *LOCKSMITH* : toutes les clefs ; *CLUBMED* : vie à 100% ; *BUTCHER* : tuer tous les monstres ; *SHERLOCK* : tous les objets ; *CASPER* : *clipping off* ; *VISITxx* : aller au niveau *xx* ; *MAPSCO* : montrer la carte ; *INIT* : relancer le niveau.



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1996
Genre : FPS
Editeur : ID Software
Jeu disponible sur PC, Mac, Saturn, N64

LES NOTES

Graphisme : ★★★☆☆
Intérêt : ★★★★☆
Jouabilité : ★★★★☆
Multijoueur : non
Note globale : ★★★★☆

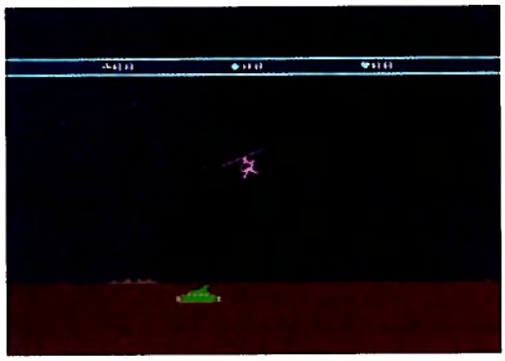
Choplifter

« Ouais, il est moche ton jeu et en plus la musique elle est pourrie ». Vous aussi, éduquez votre neveu. Une claque dans la gueule, une corde pour l'attacher au fauteuil et l'obligation de me regarder jouer à un jeu totalement culte : *Choplifter*. Car après plus de vingt ans, on prend toujours autant de plaisir à dézinguer du tank et de l'avion ennemi. Côté scénario, c'est tout con : des otages à sauver, un héros que l'on envoie seul à bord de son hélico surarmé, des ennemis par milliers... Mélangez le tout, saupoudrez d'un *scrolling* horizontal et le tour est joué. Développé par Broderbund, ce jeu est tout d'abord sorti sur *Apple 2* avant d'être adapté sur d'autres machines, puis sur borne d'arcade. Une fois n'est pas coutume, un jeu d'ordinateur a donné une borne et non pas l'inverse. Au niveau de la jouabilité, c'est tout simple : lorsque votre hélico est en position stationnaire, il tire en face de lui. Vous pouvez ainsi shooter les avions ennemis qui apparaissent à l'écran. Lorsque votre hélico avance, il tire à terre. Vous avez ainsi la possibilité de shooter les tanks au sol. Il est possible de transporter jusqu'à seize otages et, une fois la cargaison pleine, il faut les ramener à la base. C'est vraiment tout bête, en somme... Mais voilà : une telle simplicité, une jouabilité exceptionnelle, une action de tous les instants et une animation fluide, il n'en faut pas plus pour nous rendre heureux. Alors, il est toujours moche mon jeu ?

Note globale : ●●●○○
Date de sortie : 1982
Genre : shoot
Editeur : Broderbund
Multijoueur : non
Disponible sur console *Atari, Apple 2, C64, Colecovision, SNES, borne d'arcade, Master System, Vic20, MSX*

Cheat codes

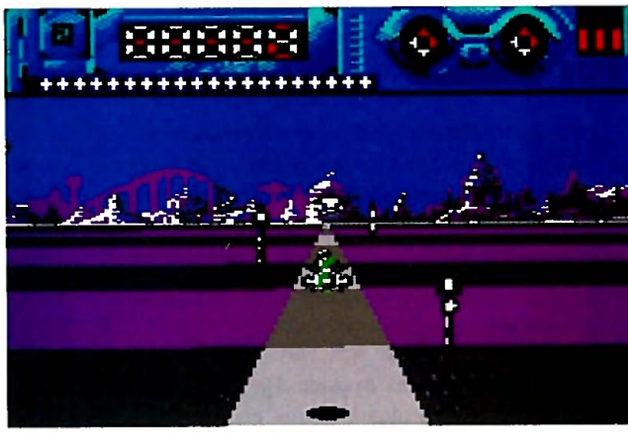
Sur le premier écran titre, pressez *Haut, Bas, Gauche, Droite, 1*. Sur le second, la même chose, mais avec *2* à la fin au lieu du *1*. Vous pourrez ainsi choisir votre niveau.



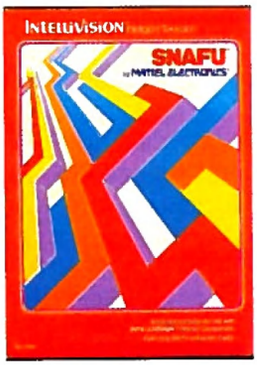
Space Racer

Tout le monde connaît les courses de chars. Malheureusement abandonnées de nos jours (« Du pain, des jeux... arf, c'était le bon temps... Tu aimes les gladiateurs, petit ? »)... Tout le monde connaît également les courses de voitures (avec ou sans pneus Michelin et avec ou sans ces gros cons de la FIA). Seulement voilà, en 1988, et bien avant qu'Anakin se la joue pilote hors pair dans les canyons de Tatooine, Loriciel nous a fait découvrir une nouvelle sorte de course : le *Space Racer*. Des concurrents chevauchent des motos du futur et, chose originale, font la course. La base de toutes les courses est d'appuyer sur le champignon en essayant au maximum d'éviter les panneaux ou les pylônes qui jalonnent les côtés de la piste ainsi que les rochers que l'on a négligemment laissés au milieu de la route. Mais *Space Racer* ajoute une nouvelle dimension au pilotage : la hauteur. Car si vous volez trop haut ou trop bas, votre vitesse ne sera pas optimale et vos adversaires auront tôt fait de vous distancer. Sachez aussi que vous avez la possibilité de coller des beignes à ceux qui vous collent d'un peu trop près et de leur envoyer un missile dans les glaouis si le cœur vous en dit. Résultat : un jeu somme toute assez sympathique, même s'il ne révolutionne le genre ni par son graphisme moyen ni par sa piètre difficulté. Vous retrouverez *Space Racer* sur nos anciens CD que ce soit pour *Amiga, ST* ou *CPC* (*E-mulez* n°6).

Note globale : ●●●○○
Date de sortie : 1988
Genre : course
Editeur : Loriciel
Multijoueur : non
Disponible sur console *Atari, Amstrad CPC, Amiga, TO7, Spectrum, PC*



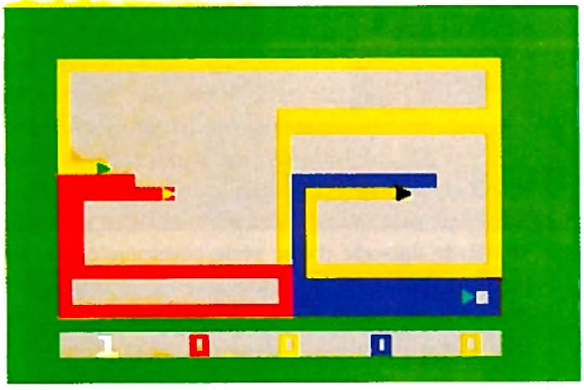
Snafu

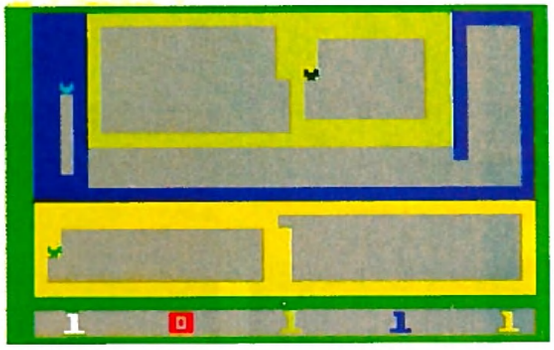


Quiconque a vu le cultissime film *Tron* se souvient de la célèbre course de motos. Non ? Ça ne vous dit rien ? Mais si ! Souvenez-vous ! Kevin (Jeff Bridges), un *hacker*, est projeté dans un jeu vidéo. Il doit alors participer à toute une série de jeux genre gladiateurs des temps virtuels. Outre l'incontournable lancer de disque façon *squash* mortel, une des épreuves met les participants sur des motos futuristes. Pas de circuit mais une pièce carrée. Et là où la moto passe, elle laisse derrière elle un mur infranchissable. Forcément, ça réduit d'autant plus la surface de jeu... Lequel s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul participant, les autres s'étant joyeusement crashés dans un des murs de leurs adversaires ou même dans leur propre mur. Eh bien *Snafu*, c'est tout pareil. Vous dirigez un appareil qui laisse derrière lui un mur qu'il faudra absolument éviter par la suite. Totalement délirant à deux joueurs, *Snafu* devient carrément géant lorsque ce sont quatre adversaires qui s'affrontent ! Un autre mode de jeu, sympa mais pas aussi passionnant, est une sorte de serpent qui traîne une queue d'une certaine longueur. Le but est de réduire la taille de la queue du serpent de l'adversaire en passant simplement dessus. Quoi qu'il en soit, voilà un jeu qu'il est vraiment bon.

Note globale : ⊕⊕⊕⊕⊕
Date de sortie : 1981
Genre : course
Editeur : Mattel
Multijoueur : oui
Disponible sur *Intellivision*

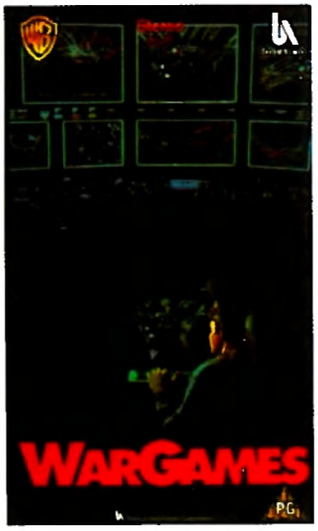
info
On peut retrouver *Snafu* dans la compilation *Intellivision Lives!* disponible sur *PS2* et *Xbox*.





War Games

Missile Command, vous connaissez ? Oui, forcément. Même s'il ne fait pas nécessairement partie des préférés des joueurs, ce jeu culte a connu de beaux jours et est encore aujourd'hui prisé de bon nombre d'*aficionados*. *Missile Command*, c'est une base à défendre avec vos canons anti-aériens tandis que l'ennemi jette des missiles sur vos installations. Rien de bien sorcier, entre nous. En 1983, sort sur les écrans le film *Wargames*. C'est l'histoire d'un jeune gars qui arrive à pirater le système de défense des Etats-Unis et fait ami-ami avec l'ordinateur central. Ils s'amusent aux échecs et autres jeux de stratégie ensemble... Sauf qu'à un moment, le jeune gars manque de déclencher la troisième guerre mondiale, thermonucléaire de surcroît. Le jeu *War Games*, c'est un mélange des deux. Une sorte de *Missile Command* amélioré comprenant six niveaux. Je m'explique : vous avez une carte des USA divisée en six parties. L'ennemi (forcément ces pourritures communistes russes) vous envoie des missiles que vous devez faire exploser à l'aide d'un curseur dirigé par votre manette. La carte centrale vous montre où se déroulent les attaques. Vous choisissez alors la zone concernée et vous devez intervenir. Difficile, pas forcément d'une jouabilité exemplaire, ce *War Games* aura tout de même marqué les esprits. A redécouvrir.



Note globale : ⊕⊕⊕⊕⊕
Date de sortie : 1984
Genre : stratégie
Editeur : Coleco
Multijoueur : non
Disponible sur *Colecovision*

Info
War Games est un film de John Badham, avec Matthew Broderick. Edition MGM, disponible en DVD, env. 10 €.

Zork Nemesis

Zork Nemesis sonne pour moi comme un étrange souvenir. Vous vous demandez certainement pourquoi. Eh bien, simplement, c'est le tout premier jeu que j'ai eu à tester durant ma carrière... J'étais un jeune gars tout fraîchement issu de douloureuses études et j'arrivais la gueule enfarinée à *Generation 4*, le magazine mythique aujourd'hui disparu. Et hop, le premier jeu que l'on me file à tester, c'est un jeu d'aventures, un genre que je n'affectionne pas vraiment, certes sublime graphiquement, mais extrêmement difficile. Trois jours pour le tester et écrire l'article... La vraie galère... Surtout qu'à l'époque, mon PC n'était pas vraiment une bête de course... Mais je m'éloigne du sujet. *Zork Nemesis* est le septième épisode d'une série commencée en 1977... Cet *opus* nous emmène à la recherche de quatre alchimistes garants de l'équilibre de la planète qui ont disparu. Le mode de jeu est à la *Myst* (écrans/énigmes). C'est joli, très bien fait, mais très difficile. Cet épisode est celui qui a le mieux marché dans la série. Et moi, pendant ce temps, je continue mon petit bonhomme de chemin... En rendant hommage à ce jeu qui, malgré tout, m'a lancé dans un métier auquel je n'étais pas forcément destiné au départ !

Note globale :
Date de sortie : 1996
Genre : aventure
Editeur : Activision
Multijoueur : non

La Famille Adams

Tout le monde connaît la famille Adams. Portée à l'écran de manière plutôt réussie par Barry Sonnenfeld, avec l'excellent et regretté Raul Julia dans le rôle de Gomez Adams, cette famille a également connu diverses adaptations en jeu vidéo. La première, et sans doute la plus réussie, est à porter au crédit d'une firme bien connue des joueurs des années 80, Ocean. Le scénario est simple : un avocat veut évincer la famille Adams pour récupérer leur manoir. Nous prenons alors les commandes de Gomez, le père de famille, qui va tout d'abord devoir retrouver tous les membres de la maisonnée... Jeu de plateforme très classique, *La Famille Adams* vous offrira son lot de pièges, d'ennemis, de raccourcis, de bonus, j'en passe et j'en oublie. Outre le fait de pouvoir se trimballer dans les différents niveaux comme bon vous semble (pas d'ordre précis, vous allez délivrer la personne de votre choix quand ça vous convient), rien n'est vraiment original dans ce jeu. Pourtant, ce manque d'originalité est masqué par une réalisation soignée, des niveaux bien pensés et variés, ainsi qu'une durée de vie importante. En résumé, rien de neuf, certes, mais du tout bon quand même !

Note globale :
Date de sortie : 1991
Genre : plateforme
Editeur : Ocean
Multijoueur : non
Disponible sur *Megadrive, SNES, Amiga, Nes, Gameboy, C64*

Premiere

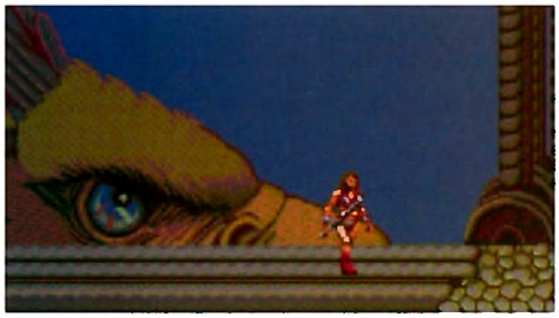
Aujourd'hui, les éditeurs frileux et totalement dénués d'imagination nous resservent constamment les mêmes jeux sous la forme de suites ayant toujours moins de saveur. Il fut un temps néanmoins où le marché du jeu vidéo voyait apparaître quelques étrangetés que l'on pensait sorties tout droit d'une autre dimension. *Premiere* est l'une d'entre elles. Dans une intro digne d'un film hollywoodien, vous faites connaissance avec Clutch Gayble. Ce dernier, qui vient à peine de finir le montage de son long-métrage dont la première doit avoir lieu le lendemain, s'écroule de fatigue sur son bureau. A son réveil, il s'aperçoit avec horreur qu'on lui a volé la bobine. Il va devoir en retrouver tous les morceaux à temps pour la projection... Vous allez donc jouez ce pauvre Clutch dans un jeu de plateforme qui va vous entraîner à travers six niveaux au pur style hollywoodien. Film des années 30, western, épouvante, cartoon... les thèmes sont variés et merveilleusement retranscrits. Assez difficile, *Premiere* est toutefois un jeu vraiment original et à la réalisation très soignée. Ayant connu son petit brin de succès à sa sortie, il est aujourd'hui dans les limbes où se retrouvent bon nombre de jeux oubliés. Il était temps de l'en faire sortir. C'est chose faite et c'est tant mieux.

Note globale :
Date de sortie : 1991
Genre : plateforme
Editeur : Core Design
Multijoueur : non
Disponible sur *Amiga*

Golden Axe (PC Engine)

Il y a des fois, comme ça, où il vaut mieux traiter un jeu à part sur son support. Comprenez que nous allons parler de la version *PC Engine* – et seulement de celle-ci – de *Golden Axe*, jeu mythique s'il en est. Cette adaptation reprend la même histoire, c'est encore heureux... A savoir celle d'un nain guerrier, d'une magicienne et d'un barbare bodybuildé qui partent se faire un collier de noix avec celles de Death Adder, gros méchant qui terrorise la région. Le jeu se joue à un ou deux joueurs et se déroule selon un *scrolling* horizontal. De nombreux ennemis apparaissent, montés ou non sur des animaux, que vous pourrez d'ailleurs emprunter si vous y arrivez. Quelques bonus sont également fournis sous la forme de lutins qui transportent des sacs. Il faut foutre des coups de hache dans ces derniers pour en récupérer le contenu (!!!). Si la musique est sympathique et que l'ajout de scènes de cinématique est une vraie bonne idée, il n'empêche qu'une animation totalement foireuse, un graphisme pitoyable et une jouabilité plus que moyenne plombent cette pourtant prometteuse adaptation. L'exemple type d'un ratage total orchestré à partir d'un jeu pourtant merveilleux. Il y a des coups de pompe dans les glaouis qui se perdent.

Note globale : ●●●●●
Date de sortie : 1990
Genre : *beat'em all*
Editeur : Telenet
Multijoueur : oui
Disponible sur *PC Engine*



Chase H.Q.

La méthode a fait ses preuves. Pas de doute. Je suis sûr que votre femme / mère / petite amie (rayez les mentions inutiles, si elles le sont vraiment) s'y est essayée : rentrer dans le pare-chocs de la voiture de devant. Et bien dans *Chase H.Q.*, c'est ce que vous allez devoir faire. Sauf que là, c'est autorisé. Parce qu'au volant de votre Porsche 928 (et non pas votre Twingo ou 106), vous devez arrêter de dangereux criminels de cette manière. Dans un premier temps, il convient de les rattraper. Vous sillonnez à fond les routes encombrées de simples particuliers au volant de leur voiture. Ces quidams ne se rendent pas compte que le sort du monde (oui, enfin, tout du moins le sort de cette petite départementale) est entre vos mains. Une fois le véhicule suspect en vue, il vous faut le percuter une bonne vingtaine de fois, des morceaux de carrosserie s'envolant à chaque impact, pour l'arrêter définitivement. Doté d'une jouabilité sans faille, d'une ambiance série TV, de sons sympathiques et, somme toute, d'une réalisation soignée, *Chase H.Q.* a remporté un sacré succès. Il reste encore aujourd'hui un jeu vraiment agréable.

Note globale : ●●●●●
Date de sortie : 1989
Genre : course
Editeur : Taito
Multijoueur : non
Disponible sur borne d'arcade, *Amiga, C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX, Master System, PC Engine, Atari ST*

Gagnez une SONY PSP

En partenariat avec Neoayato, nous vous offrons la possibilité de gagner une console *Sony PSP* avant même sa sortie en France. On en fait toujours plus pour vous, sachez vous en montrer digne !

1er prix

Une console *Sony PSP* (import Japon, mais menus et affichage en français, totalement compatible avec les futures sorties européennes)

Coloris : noir
Dimensions : 170 mm (L) x 74 mm (H) x 23 mm (ép) environ
Poids : 260 g (avec batterie) environ
Processeur : PSP CPU (cadencé à 1333 MHz)
RAM : 32 MB
DRAM : 4 MB
Affichage : 10.9 cm, écran large 16/9 TFT LCD, 480 x 272 points (16.77 millions de couleurs), max. 200 cd/m² (avec réglage de luminosité)
Audio : enceintes stéréo intégrées
Connectique d'entrée/sortie : IEEE 802.11b (Wifi), USB 2.0, *Memory Stick* Pro Duo, IrDA, IR Remote (SIRCS)
Support : disques UMD (lecture uniquement)
Utilisation : jeux PSP, UMD audio, UMD vidéo
Prises : DC out 5V, bornes de recharge pour la batterie intégrée, prise pour écouteurs/microphone
Alimentation : batterie au lithium-ion intégrée, adaptateur secteur
Contrôle d'accessibilité : code région, contrôle parental
Zonage : *region free*

Comment jouer ?

Pour jouer, il vous suffit de nous envoyer un e-mail accompagné de vos coordonnées et du titre CONCOURS NEOAYATO à l'adresse suivante : ***emulez@pressemicro.com***.
Comme nous n'avons toujours pas changé, que nous sommes totalement décadent et que nous vouons notre existence à tout un tas de trucs bizarres – que, même, ma grand-mère elle m'avait interdit, mais bon, c'est pas grave, elle est pas là pour voir – nous ferons gagner celui d'entre vous qui nous enverra le 666e e-mail.
Ben oui, on a carrément notre élevage de hamsters, maintenant, que l'on éventre les soirs de pleine lune en dansant nu sur la musique de Céline Dion.
Attention, nous n'accepterons qu'un seul e-mail par adresse physique. Ceux qui passeront outre à cette règle seront immédiatement éliminés.
Les gagnants seront avertis par e-mail.
Voilà. Bonne chance !

Neoayato, ce sont des boutiques à Lyon, Nantes, Toulouse, Paris et Marseille.
Neoayato, c'est également un site Internet, *www.neoayato.com*. C'est bien beau, mais qu'est-ce que l'on y trouve, me demanderez-vous ? Eh bien, tout ce qu'un joueur peut rêver d'y trouver. Hormis les consoles et jeux actuels, on y déniche des jeux vidéo en import (Jap & US) et des consoles (également en import). Ajoutez à cela de vieilles consoles et le bonheur est total. *Megadrive, Nes, SNES, 3DO, Jaguar, Gameswan, NEC, Neogeo, Master System*... elles sont toutes là ! Et les jeux qui vont avec figurent également dans les rayons !
De plus, Neoayato rachète vos consoles et vos jeux.
Bref, ne pas aller chez Neoayato, c'est non seulement un crime, mais surtout une belle connerie, excusez mon langage, mais merde. Vous rêviez d'un tel magasin, eh bien Neoayato l'a fait.
Et tiens, ça nous plait tellement qu'on vous file les adresses de ces boutiques.

Neoayato Nantes
5, rue Saint-Pierre, 44000 Nantes, tél. : 02 40 35 63 11
Neoayato Lyon
4, rue Terme, 69001 Lyon, tél. : 04 72 98 83 03
Neoayato Toulouse
21, rue Gambetta, 31000 Toulouse, tél. : 05 62 27 24 58
Neoayato/Jtype Paris
86, rue de Charonne, 75011 Paris, tél. : 01 43 67 08 02
Neoayato Marseille
92, cours Lieutaud, 13006 Marseille, tél. : 04 91 55 59 19
3, rue Estelle, 13001 Marseille, tél. : 04 91 55 67 73
Et n'oubliez pas, ***www.neoayato.com*** !

un CD-Rom de rêve

« 102 jeux complets sur le CD ? Waaaaah la honte ! C'est nul comparé à vos anciens CD ! » Ne niez pas, je vous entends d'ici. Seulement voilà, pas plus de 102 jeux complets ? Oui, mais parmi ceux-ci, vous avez 68 jeux Dreamcast, 5 jeux XBox, 2 jeux PS2 et 21 jeux PC ! Et pas des petits. Et, entre nous, 102 jeux complets, c'est 102 fois plus que ce que vous offrent tous les autres magazines, hein... Ah oui. Quand même.

Utilitaires

Dans le répertoire *Utilitaires* du CD-Rom, vous trouverez :

Extract Xiso v.1.0
Autorise la création et l'extraction de fichiers Iso pour *Xbox*. Cliquez sur le fichier *extract-xiso_gui_by_huge_v1.0.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Flash FXP v.3.2
Permet de transférer des données *via* FTP. Idéal pour le transfert de PC à *Xbox*. Cliquez sur le fichier *FlashFXP_32_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Discjuggler
Un logiciel de gravure, idéal pour graver les jeux XBox. Lancez tout simplement le *setup.exe*.

Nero Burning Rom v.6.6.0.14
Destiné à la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero66014.exe* et suivez les instructions à l'écran. En cas de problème d'Aspi, installez *NeroASPI* en cliquant sur le fichier *NeroASPIfr.EXE*.

Winrar 3.42fr
Le plus connu des logiciels de compression et décompression de fichiers, idéal pour vous permettre d'utiliser nos jeux !

Winrar 3.50b6fr
La version *bêta* du prochain *Winrar*.

Pocketrar 3.41fr
Le même, mais pour les possesseurs de *Pocket* PC.

Emulation Dreamcast

Windows :

Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation *Dreamcast* pour savoir comment vous servir de l'émulateur.

Chankast Alpha 0.25
Décompressez l'archive pour extraire le programme.

Tomb Raider

Démos

Tomb Raider 1

3 nouveaux niveaux
Lancez *tr_gold_demo_trub.exe*.

Démo 1
Décompressez *Demo1.rar* et lancez *Tomb.exe*.

Démo 2
Décompressez *Demo2.rar* et lancez *Tomb.exe*.

Tomb Raider 2

Démo 1
Lancez *tr2demo1.exe* et suivez les indications à l'écran.

Démo 2
Lancez *tr2demo2.exe* et suivez les indications à l'écran.

Démo Gold1
Lancez *tr2gus1.exe* et suivez les indications à l'écran.

Démo Gold2
Lancez *tr2gus2.exe* et suivez les indications à l'écran.

Tomb Raider 3

Démo
Lancez *tr_tlademo.exe* et suivez les indications à l'écran.

Patch démo
Décompressez l'archive *tr3demopatch.zip* et reportez-vous au fichier *readme.txt*.

South Pacific
Lancez *tr3southpacific.exe* et suivez les indications à l'écran.

India
Lancez *tr3india.exe* et suivez les indications à l'écran.

Tomb Raider 4

Démo
Lancer le *Setup* contenu dans le dossier.

Times Level
Lancez *tr_times.exe* et suivez les indications à l'écran.

Tomb Raider 5

Démo
Décompressez l'archive *Tomb Raider 5 Chronicles.rar* et lancez *PCTOMB5.EXE*.

Jeux

Clicker
Décompressez l'archive *clicker.rar* et lancez *clicker.exe*.

Jigsaw
Décompressez l'archive *jigsaw.rar* et lancez *jigsaw.exe*.

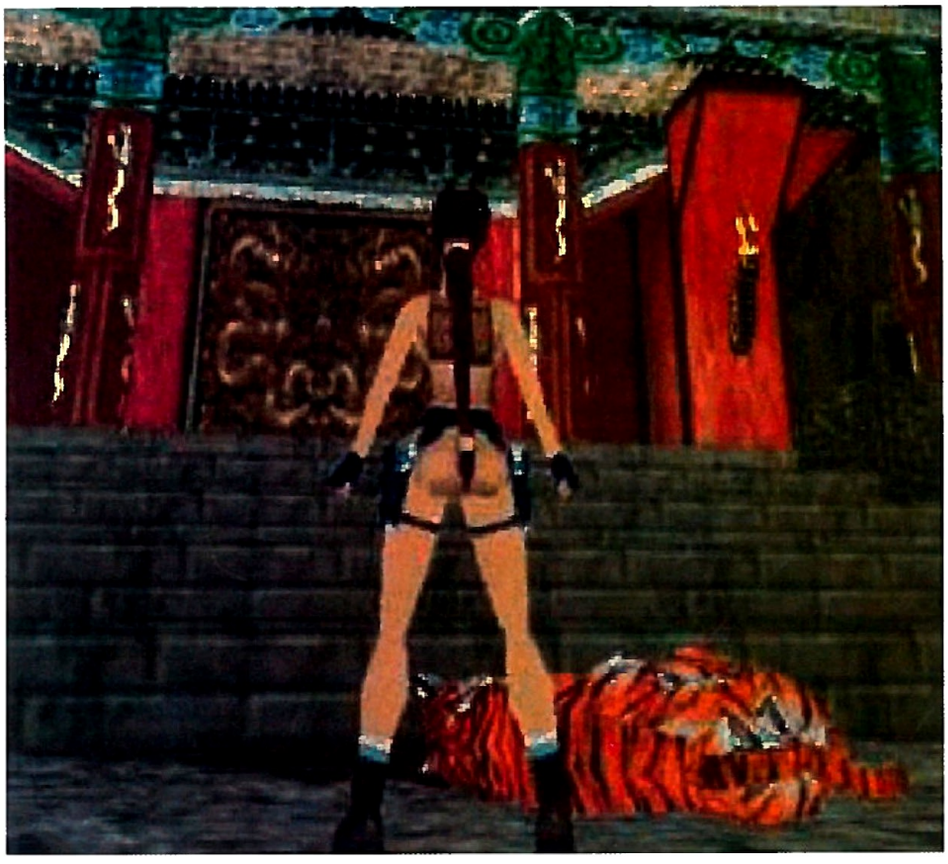
Pubs

Clim
Décompressez l'archive *clim.rar* et lancez *clim.mpg*.

Longue
Décompressez l'archive *longue.rar* et lancez *longue.mpg*.

Neige
Décompressez l'archive *neige.rar* et lancez *neige.mpg*.

PSX
Décompressez l'archive *psx.rar* et lancez *psx.mpg*.



Special
Décompressez l'archive *special.rar* et lancez *special.mpg*.

Patches

Tomb Raider 1

Nude Raider 1
Reportez-vous au fichier *nrp_all.txt*.

Fakecd
Fichier permettant de jouer sans inclure forcément le CD dans le lecteur.

Nude
Décompressez l'archive et reportez-vous aux fichiers *readme.txt* correspondants.

Tomb Raider 2

Nude Raider 2
Reportez-vous au fichier *Nr2pwall.txt*.

Tomb Raider 3

Nude Raider 3
Reportez-vous au fichier *readme.txt*.

Tomb Raider 4

Nude Raider 4
Reportez-vous au fichier *readme.txt*.

Tomb Raider 5

Nude Raider 5
Lancez *nr5.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Tomb Raider 6

Nude Raider 6
Reportez-vous au fichier *readme.txt*.

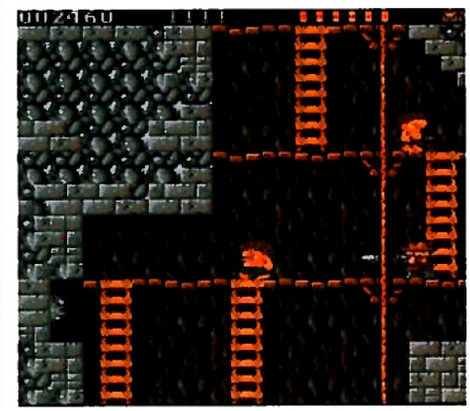
TRAOD_Nude_Patch
Reportez-vous au fichier *readme.txt*.

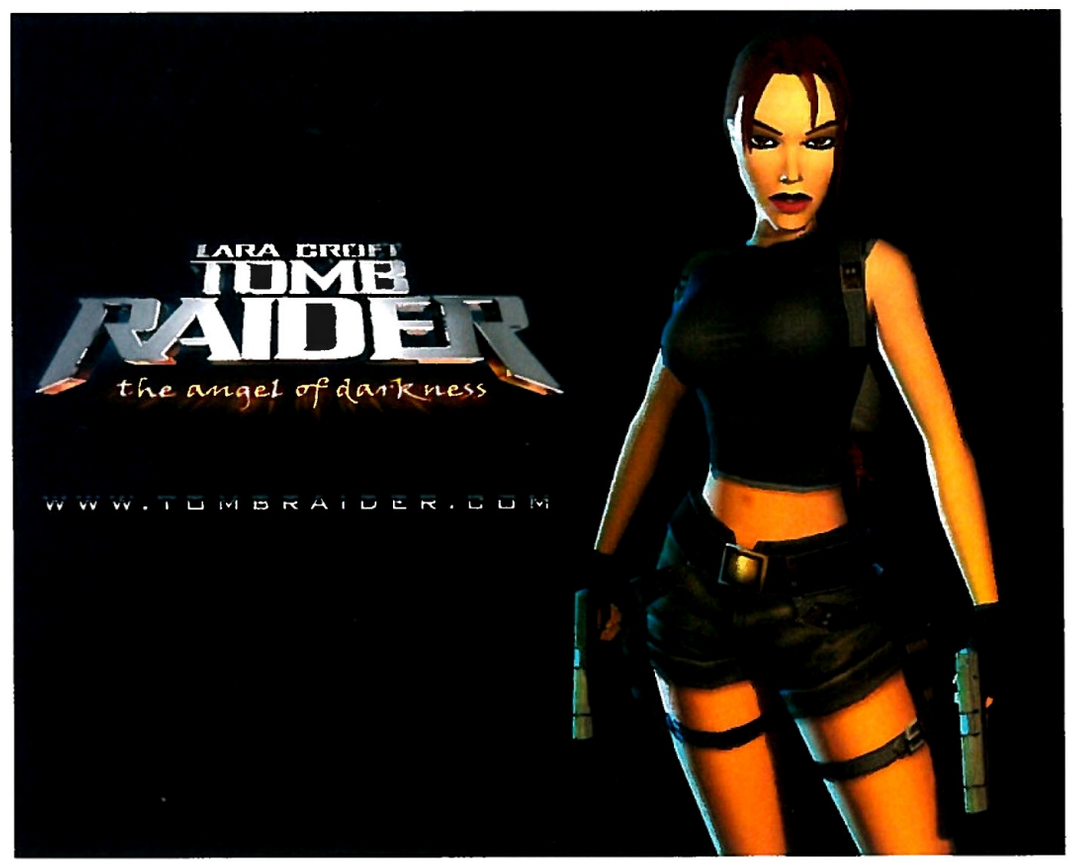
Jeux PC

Rick Dangerous
Décompressez l'archive *Dangerous Xmas.rar* et gravez le fichier .bin.

Rick Dangerous 32kb
Décompressez l'archive *Rick32kb.rar* et lancez *rick32kb.exe*.

Rick Dangerous Xrick
Décompressez l'archive *Xrick.rar* et lancez *xrick.exe*.





Adventure
Décompressez l'archive *Adventure.rar* et lancez *setup.exe*.

Antiriad
Décompressez l'archive *Antiriad.rar* et lancez *Install_antiriad.exe*.

Atari Boxing
Décompressez l'archive *Atari Boxing.rar* et lancez *BoxindangaSetup.exe*.

Britney in skool daze
Décompressez l'archive *Britney in skool daze.rar* et lancez *setup.exe*.

Caverns
Décompressez l'archive Caverns.rar et lancez *caverns.exe*.

Cybernoid
Décompressez l'archive *Cybernoid.rar* et lancez *Cybernoid Setup.exe*.

F1 Spirit
Décompressez l'archive *F1 Spirit.rar* et lancez *F1Spirit.exe*.

Flossy Racer
Décompressez l'archive *Flossy Race.rar* et lancez *install_FlossyRacer.exe*.

Galaga
Décompressez l'archive *Galaga.rar* et lancez *StarDefender2Setup.exe*.

Kung Fu Master
Décompressez l'archive *Kung Fu Master.rar* et lancez *Kung-Fu Master Returns.exe*.

Road Fighter
Décompressez l'archive Road *Fighter.rar* et lancez *RoadFighter.exe*.

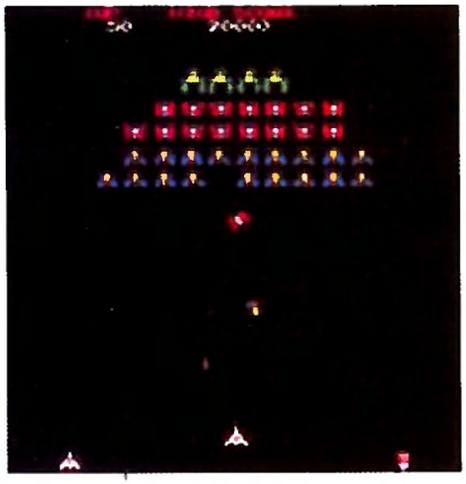
Rockstar ate my hedgehog
Décompressez l'archive *Rockstar ate my hedgehog.rar* et lancez *setup.exe*.

Street Fighter 2
Décompressez l'archive *Street Fighter 2.rar* et faites glisser *782.swf* sur votre navigateur Internet.

Street Fighter online
Décompressez l'archive *Street Fighter Online.rar* et lancez *sfo13b.exe*.

Street of Rage
Décompressez l'archive *Streets of Rage.rar* et lancez *SORR.exe*.

Terra Cognita
Décompressez l'archive *Terra Cognita.rar* et lancez *install_Terra.exe*.



Jeux Xbox

Décompressez les archives.

Abombniballx_v3
Un petit jeu de réflexion assez agréable.

AfterShock Pool SX
Jeu de billard.

Atomx2
Un petit jeu sympathique à copier directement sur votre console.

BarrageX
Jeu d'action dans lequel vous devez détruire un maximum de choses en trois minutes.

Megaman War of the Past
Un jeu tiré de *Beats of Rage*, à copier directement sur votre console.

Jeux Game & Watch

Donkey Kong Circus
Décompressez l'archive et lancez *DKcircus.EXE*.

Donkey Kong Jr
Décompressez l'archive et lancez *DKongJrp.EXE*.

Marios Bomb Away
Décompressez l'archive et lancez *Mariosba.EXE*.

Snoopy
Décompressez l'archive et lancez *SnoopyPS.EXE*.

Jeu Linux

Rick Dangerous
Décompressez l'archive *xrick-021212-linux386.tgz*.

Jeu Gamecube

Rick Dangerous
Le célèbre jeu de plateforme dans un excellent remake.

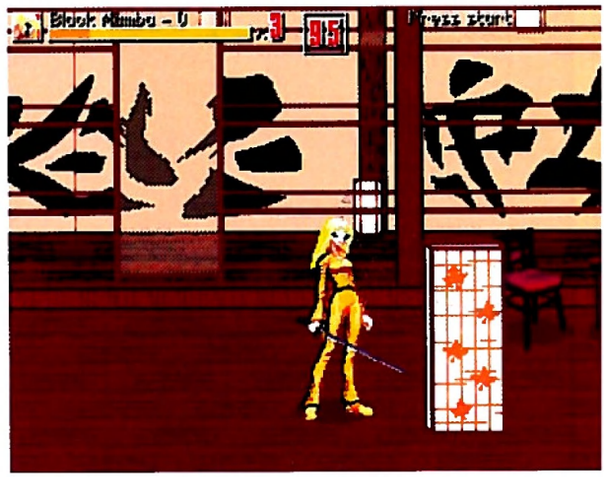
Jeux PS2

Bunny Tetris
Un *Tetris* bien particulier !

Turnip
Un petit jeu sympathique.

Jeux Dreamcast

24 Fenix Games
9 jeux
Alien vs Predator
Bomberman
Castlevania
Chapas
Copper Swapper
DC Fighting
Descent
Ghouls'n Ghosts
Hexen II
Joe & Mac
Kill Bill
Kill Ryu
Kirby
Lupengo
Metal Slug
Open Goal
Panzer Dragoon
Paraball
Puzzle Bobble
Quake
Racing
Rick Dangerous
Rise of the triad
SCA
SF Pong
Sonic X
Space Jumper
SPC
Super Pang
Tortues Ninja
Trampalien Gunmen DC
Ultima IV
Village of Rage
Wolfenstein 3D
Xmen



INÉDIT : 25 DOSSIERS PRATIQUES POUR TOUT COPIER !

Qualité LUXE

Hors série vol.2

COPIE CD & DVD

Copier 100% des disques !

- DVD-Rom et DVD vidéo
- CD-Rom et CD audio
- jeux vidéo PC, *Xbox* et PS2
- déjouez toutes les protections (*Securom 4* et *7*, *Starforce 3*, *Safedisc*, *Key2audio*, CDS, CSS, Macrovision…), même les plus récentes !

Quel est le meilleur graveur au monde ?

- le double couche passe au 8X
- lesquels gèrent toutes les protections ?

volume° 2

GUIDE DE LA COPIE

TOUT SAUVEGARDER

- DVD vidéo toutes zones en Divx/Xvid
- DVD de concert en MP3/CD audio
- CD audio en MP3/Ogg Vorbis/Wav/Flac…
- 40 heures de musique sur un DVD
- vos films en DVD vidéo
- DVD-9 vers DVD-5

Les protections explosées

- les conseils des spécialistes
- tous les logiciels indispensables
- 357 protections de jeux révélées

-25% sur Blindwrite, CopytoDVD, DivxtoDVD…

Les secrets des experts

JOUEZ SANS CD – *ANYDVD* : OUBLIEZ LES PROTECTIONS – *OVERBURNING* DE DVD

L 11205 - 2 H - F: 4,95 € - RD

Belgique/Lux 4,95 € – Suisse 10 CHF
Can.8,50 CAD – Maroc 70DH – Dom Tom : 4,95 €

Actuellement en kiosque

www.GrosBill.com

GrosBill.com

c'est énorme

1289€89

Sony

>> VAIO VGN FS285H Centrino 740 (1.73 GHz - 2Mo)
- Graveur de DVD±RW Dual
- Mémoire 512 Mo DDR
- Disque dur 80 Go
- Geforce 6200 TurboCache en 128 Mo
- Ecran 15.4 pouces X Black LCD
- Windows XP Home SP2

19€89

SAITEK

>> Joypad P2500 Rumble Force Pad

Le Rumble Force Pad de Saitek à effets de vibration, fait ressentir toutes les vibrations, les chocs, les impacts de vos jeux favoris. Analogique et digital. Fonction SMART, permet de doubler les fonctions de programmation et de programmer les boutons de tir pendant l'exploitation d'un jeu.

Le moteur optique MX™ 1600 ppp ultra-haute résolution offre un suivi très fluide et une réactivité exceptionnelle.

>> Souris MX518 Gaming-Grade Optical Mouse

41€95

Logitech

149€90

Sélection GrosBill

>> Carte vidéo nVidia GeForce 6600 GT 128 Mo AGP

- VGA / TV / DVI

33€99

>> World of Warcraft BLIZZARD Jeux PC Vivendi Universal

www.GrosBill.com

GrosBill.com magasins Paris 13 . Thiais 94

60, bd de l'Hôpital — 28, rue du Puits Dixme

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sous réserve d'erreurs. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces et main d'œuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.